Оглавление

История: Сладкая кровь..... 4

Введение: Первый вкус..... 10

Глава первая: Биологические часы.....14

Глава вторая: Мастер и Слуги?..... 34

Глава третья: Создание персонажей..... 68

Глава четвертая: Повествование..... 86

Глава пятая: Шаблоны персонажей..... 106

Credits

Authors: Ronni Radner and Ethan Skernp

Developer: Robert Hatch

Editor: Ed Hall

Art Director: Lawrence Snelly

Layout and Typesetting: Robby Poore

Interior Art: Guy Davis and Vince Locke

Front Cover Art: Guy Davis and Vince Locke

Back Cover Art: Vince Locke

Front and Back Cover Design: Matt Millbetger

Ц 1997,1998 White Wolf Publishing, Inc.

Перевод: Элоритель (Микаэлла). В третьей главе использованы элементы перевода Chi.

История: Сладкая кровь

У меня самая отвратительная работа во всем Нью-Йорке. Я работаю мусорщиком. Слава Богу, за заработную плату союза. Граффити на стене провозглашает, что Жаннет имеет самую большую грудь в Бруклине. Время идти домой, и я должна поторопиться, если хочу попасть на платформу В. Парк отключили час тому назад, я выхожу из туалета, из которого я слышала тихое шипение мерцающей где-то снаружи неоновой рекламы. Карлос должен быть еще здесь, если не ушел после закрытия. Я обращаю внимание на

лужицу "Пепси", разлитую по тротуару. Это кажется слишком. Растираю грязь ногой.

Влажный августовский ветер приносит вонь - запахи колбасы, мочи, гниющих водорослей с реки. Я пересекаю Авеню Stiflwell Katz's Kandy Shoppe, нащупывая в кармане джинсов жетон, и иду в сторону станции метро, этого сырого тоннеля. Мальчик, тинейджер с грязными черными волосами, стоит впереди меня перед турникетом. Он чем-то похож на меня - одинокая душа на этой станции. Сегодняшний вечер обещает долгую поездку. Обычно Карлос едет тем же поездом, и у меня есть с кем поговорить по дороге. Сегодня же нет. Я - единственный пассажир. Глаза закрываются, я знаю, что могу немного вздремнуть - дорога до Манхэттена занимает около 35 минут, и в поезде нет никого, кого бы я должна была опасаться. Но уснуть не удается. Поезд скрипит колесами слишком громко. Проклятие, в Бруклин всегда направляют такие скрипучие поезда. Я заставляю себя открыть глаза и фиксирую взгляд на рекламном плакате выше окна.

Остановка, дверь со скрипом открывается. Я не знаю, что привлекает мое внимание - вид или зловоние нового пассажира. Я пытаюсь не пялиться на него, но он так странен, что это попросту невозможно. Он похож на бездомного, его одежда грязна и отвратительно пахнет. Я подумала, что он будет продавать газеты, но он избегает пристального внимания и тихо садится недалеко от меня.

Поезд визжит громче, чем прежде, когда закрываются двери. Словно ножом по ушам! Бездомный парень смотрит на меня и ухмыляется.

"Что, слишком громкий поезд?" - спрашивает он.

"М-м-м-м-м" - неразборчиво мычу, глядя на носки своих кроссовок. Мне не хочется смотреть ему в глаза. Я замечаю, что этот человек босиком и ноги его сплошь покрыты небольшими красными бородавками.

У меня безумно болит голова, шум становится все громче и громче. Мы входим в туннель под Восточной рекой. Я слышу еще один зловещий скрип, поезд задевает крышей за дорожку, наклон, предназначенный для слива воды. Запахи плесени и дерьма заполняют воздух. Черт подери, я должна нюхать это на работе целый день, а теперь весь поезд смердит дерьмом! Парень пристально смотрит на меня и выдает еще одну желтозубую усмешку: "Да, Нью-Йорк имеет прекрасную систему канализации!"

Меня тошнит. Я вижу, что мои руки покрывает гусиная кожа, чувствую, как лицо покрывает холодный пот, и...

Визгливый звук прекращается. Прорвавшаяся вода начинает затапливать туннель. Мгновение странного спокойствия, во время которого я слышу постоянное "кап-кап-кап" с крыши вагона. Бродяга сидит чуть дальше от меня, его большие пальцы нервно вертятся. Внезапное жужжание, зеленоватый свет - и чернота, световые дорожки тоннеля гаснут.

Я не могу кричать... Что нужно делать? Но, боже, что тут могу сделать Я? Тру виски, словно это поможет найти решение, рука становится скользкой от

пота. Мой желудок будто завязался узлом. О боже, я не хочу умереть здесь, как таракан в туалете! Я пытаюсь встать и перейти в следующий вагон, но меня сжимает страх, и остатки моего обеда плюхаются на пол вагона. Все что я могу сделать - кричать. Штанины моих джинсов пропитались канализационной водой. Я вздрагиваю от отвращения и поднимаю ноги на ящик, чтобы не испачкаться еще больше в отвратительной слизи.

Что-то дотрагивается до моего плеча, и я чуть не выскакиваю из собственной кожи.

"Тебе не о чем беспокоиться, милая", - заявляет бродяга. Теперь он сидит рядом со мной, держа меня за плечо. "Я позабочусь о тебе" - шепчет он, я чувствую его ледяное прикосновение, он берет меня за шею и прикасается своим длинным змеиным языком к моим губам. Он целует меня, я кусаю его язык, который остается у меня во рту, но он, кажется, не обращает на это никакого внимания. Вязкая горькая слизь во рту... Его кровь?

Я пытаюсь дотянуться до сумочки, чтобы достать армейский нож, но он крепко держит мои запястья своими ледяными крепкими пальцами. Его кровь сочится мне в рот. Затем он наконец-то перестает целовать меня, берет на руки и несет к окну тоннеля. Глаза закрываются, все меркнет в красном свете.

Я пытаюсь открыть глаза, это тяжело - словно они покрыты холодным влажным цементом. Что-то извивается на мне, я снова слышу скрип... Боже, это звучит так, словно по тоннелю идет поезд!!! Содрогаюсь, и наконец-то открываю глаза. И вижу крысу... Двух крыс... Нет, трех крыс... И они почти три фута длиной каждая! Мое сердце бешено колотится. Вспоминаются последние события, случившиеся этой ночью. Я осматриваю свое тело в поисках крови и увечий... Ничего! Нет ни одной царапины! Могу ли я рассказать все это кому-нибудь? Все решат, что я сошла с ума. (Внезапная вспышка страха - а что, если этот парень был болен СПИДом?)

Я собираюсь с силами, чтобы подняться и выхожу наружу, на станции Авеню Stillwell. Я вижу восходящее солнце. Начинается новый день.

Говорят, в Нью-Йорке нет ничего нового. Хорошо, я сообщу об этом событии после работы сегодня вечером. Только на этот раз я не поеду на метро.

Я кое-как заканчиваю работу, мои руки весь день нервно тряслись. Карлос говорит мне, что проводит меня до дома, и будет ждать того, кто напал на меня. Но заходить в темный тоннель, и вообще покидать дневной свет мне все еще страшно - даже если со мной будет Карлос.

Я запираю двери. Карлос убирает ключи, неон тихим жужжанием разрушает тишину. Он берет меня за руку и говорит, что все будет хорошо. Он дает мне конфету и говорит, что в детстве его ничто не успокаивало так, как конфеты, особенно - как конфеты с ликером.

Мы пересекаем улицу, Карлос пропускает меня первой, кидая жетончик в проем турникета. Я чувствую себя спокойнее, когда он рядом.

Теперь все кажется хорошо - с надежным человеком за моей спиной. Он дремлет, опустившись мне на плечо во время долгой поездки в Манхэттен. Нет никого больше в поезде, но Карлос был прав - все прекрасно. Получасовая поездка. Моя остановка. Я поворачиваюсь к Карлосу, чтобы обнять его на прощание и подарить поцелуй за то, что он меня защищал. Его губы такие мягкие и мокрые. Прикосновение языка, такой же влажный, проникающий поцелуй. Я потрясенно открываю глаза.

"Ты искала меня?" - произносит он, желтая усмешка и кровь капает с полуоткушенного языка.

Черт побери! Неужели это он... Карлос? Кровь колотится в висках, и... что-то не то... Ох, черт! Мне кажется, что голова взрывается от боли. Я должна получить что-то... Мне нужно это... ПРЯМО СЕЙЧАС!

Я нащупываю в сумочке свой нож, прежде, чем он успевает меня остановить. Я толкаю его, и он падает на пол.

"Ты! Что, черт подери, с тобой такое? Ты состоишь в какой-то секте или что? Почему вчера ты напал на меня?" - я прошу у него ответа, я кричу "Я думала, ты был моим другом!"

Он встает с рычанием и наскакивает на меня. Прежде чем я успеваю что-то сделать, он натыкается на нож. Это похоже на то, как нож прокалывает подушку. Но я и в самом деле ранила его! Нет... Это не я... Я не раню людей. Я ведь не какой-нибудь урод наподобие Берни Готса! Я смотрю в глаза Карлоса и в них пустота. Он задыхается, сжимает челюсти и падает на пол тоннеля. В это мгновение я чувствую искреннее раскаяние.

А потом я чувствую нечто совершенно другое. Я сажусь на ящик и вижу, как кровь стекает по его футболке. Мне вспоминается бродяга в поезде. Эта кровь... Я не знаю, почему. Я пью это и чувствую что-то... просто изумительное! Мне кажется, что самое лучшее было ранить его и эта кровь - гадкая и горькая, но она лучше сотни бутылок "Бурбона". Она словно патока проникает в мое горло. Я вытаскиваю нож из шеи Карлоса и вылизываю последние капли крови, затем отжимаю окровавленную футболку. Все еще никого в этом чертовом поезде, и я оставляю Карлоса там, пусть гниет. А нож прячу в одноногой статуе, стоящей напротив здания банка. "Используй это для защиты" - говорю ей, усмехаясь. - "Никогда не знаешь, кого можешь встретить на улице"

Я просыпаюсь в шесть часов. Простыня пропитана потом. Что со мной творится?! Я дрожу не переставая. Что я сделала? Я убила человека!!! Бегу в ванную и включаю горячий душ. Раздеваюсь, захожу в кабинку. С силой тру мочалкой тело. Ой! Черт возьми. Я надавила слишком сильно. Моя нога...

Несколько секунд смесь крови и воды льется вниз. Моя нога. Выхожу из душа, вытираюсь. Впереди вся ночь. Идти в больницу? Нет. Первым делом отправлюсь в Гарлем. Я должна сообщить его семье, что он сделал со мной прошлой ночью. Это была самозащита. Его семья должна узнать. Марна Фернандез должна знать, что ее сын был насильником.

Я бросаюсь к станции метро. Статуя все еще стоит напротив банка, рядом валяется бутылка из-под белого вина... Ножа нет. Наверное, его украл какой-нибудь бродяга. Черт возьми, я ненавижу всех бездомных в Нью-Йорке.

Снова этот старый поезд. Я содрогаюсь. По крайней мере, это другой вагон, не тот, в котором остался труп Карлоса. Мороз пробегает по коже, когда я вспоминаю об этом. Фу! Его язык... Кровь...

Я больше никогда, никогда не буду ездить на метро. Не могу вспомнить номер квартиры Фернандезов - 568В или 586В? Чувствую запах этой чертовой крови. Если каким-то чудом Карлос окажется здесь, я ничего не смогу сделать... У меня нет моего ножа. Карлос... Все могущество, которое я ощущала, словно испаряется.

"Так-так-так, Мэри! Знаешь, я не настолько слаб, чтобы меня мог убить какой-нибудь глупый гуль. Но я знаю, что именно тебя заставило. Понравилось, а? Это как мед?"

"Я... Я... да... Это значит, что я получу еще?" - я заикаюсь.

"Добро пожаловать в Саббат, дорогуша. Удивительно - ты ведь тот самый чертов уборщик с острова. Ты же не думаешь, что стала теперь такой же, как я?"

"Нет... я... я... Просто... Ты хочешь..."

Он морщится.

"Дерьмо! Мне не нужны все эти глупости. А тем более - твое тело. Вот, получи..." - он взрезает запястье и прикасается окровавленной рукой к моему рту. "Ты этого хотела, верно? Теперь выпей этого сока... Тебе нужно еще немного крови, чтобы исправиться."

О, боже! О, боже! Я не хочу этого! Я не хочу, чтобы это прекратилось... "Остановись!" Но я не хочу останавливаться. Это так чертовски хорошо. Я чувствую внезапный прилив энергии, как наркоман, только что вынюхавший дозу. Я хочу больше! Он отдергивает руку. "Пока что достаточно. Не заставляй меня делать тебе больно. В конце концов, теперь ты моя слуга. Я хочу, чтобы завтра на работе ты спустилась в тоннели... Смотри по карте... Вот здесь, и заложила взрывчатку. Мне нужна дорога именно в этом месте".

Я перевожу взгляд на свой нож, крепко зажатый в его кулаке.

"Слушай сюда, и слушай внимательно! Я не буду делать ничего за так просто, особенно для насильника."

Нож взрезает артерию, и гейзер крови бьется струей из его горла. И я пью, пью, пью, пока не перестаю видеть. И на сей раз я не плачу и не думаю, что я ублюдок. На сей раз я смеюсь, смеюсь словно маньяк!

Да, у меня самая худшая работа во всем Нью-Йорке. Но, думаю, что буду получать теперь намного больше.

Введение: Первый вкус

Это не мужчины и не женщины,

Это не звери и не люди,

Это - Гули.

Эдгар Аллан По, " Сигналы"

Гули.

Легенды рождают в нас образы бледных, бесформенных существ, крадущихся среди надгробий и склепов, разгребающих ногтями кладбищенскую грязь, взламывающих крышки гробов в поисках зловонных человеческих останков.

В Мире Тьмы термин "гуль" означает человека или животное, питающееся сверхъестественной кровью вампира. Не испытывающие жажды Сородичей, не более уязвимые к солнечному свету, чем любой другой человек, гули не похожи на ходячие трупы, хоть и носят их имя. Для некоторых такая жизнь может показаться привлекательной: гуль не стареет, может излечить практически любую рану, имеет двойную силу - что может быть лучше!

Это не так.

Гуль не является улучшенной вариацией вампира. Гули не имеют проклятия, но во многом их участь хуже. Кровь вампира изменяет многое, когда она проникает в живое существо. Вампирское проклятие безумия преследует всех гулей, впадающих в него в моменты гнева и желания, часто не согласуясь с их человеческими потребностями. Кровь может принести сумасшествие или уродство, или что-либо еще хуже. Возможно, наихудшим из недостатков является то, что практически все гули в конце концов оказываются связаны Кровными Узами со своими мастерами, или домиторами. Они становятся безоговорочно преданы своим домиторам.

Домитор может легко управлять гулем. Первоначально у вас есть выбор, даже если вы раб. Как только вы попробовали кровь, у вас нет выбора. Совсем.

Так почему Вы захотите сыграть гуля?

Первым делом, это трагедия, присущая игре в вампиров. Темы чуждости, одиночества и борьбы - не исключительная привилегия Сородичей. Если каинит - трагическая фигура, тогда вдвойне трагичен его слуга - гуль. Гули не имеют биологической зависимости от вампирской крови с самого начала. Но как только Вы попробуете эти несколько капель чистого блаженства и ощутите мощь, трудно будет вернуться к прежней жизни.

И очень скоро Вы связываете себя Кровными Узами, и Ваша жизнь вертится теперь вокруг этого замечательного и ужасного человека, без которого Вы уже не сможете существовать. Вы можете по-прежнему жить нормальной человеческой жизнью. Вы едите обычную пищу, утоляете жажду водой - все как прежде, но, несмотря на все это, вы уже не совсем человек.

Вы можете впасть в безумие и ранить близкого вам человека. Ваши биологические процессы протекают медленнее, но они все те же. Вы больше не стареете, как другие люди. Каждый раз Вы оказываетесь на самом краю, и единственное, что вас удерживает - новая порция крови.

Во-вторых, вы боитесь вампиров, ведь Вы - не вампир. Как гуль, Вы принадлежите к сообществу Сородичей, но лишь к отдельной его части. Никто не будет ничего показывать и рассказывать вам. Вы можете знать несколько кланов, дружественных или враждебных, например, колдунов Тремеров или безумцев Малкавиан, которые тревожат Вас еще больше, потому что Вы знаете, что они намного сильнее вас.

Страшные силы, подобные Изменчивости или Власти над Тенью, еще ужаснее в глазах гуля. Вампиры осторожны, особенно если Вы знаете достаточно, чтобы испугаться, и... кто сказал Вам, что Вы вообще что-то узнаете? Нет никаких причин, по которым ваш домитор должен рассказывать вам хоть что-то о сообществе вампиров. Вы даже можете не знать, к какому клану он принадлежит - или что он вообще вампир. Иногда все, что Вы знаете - то, что этот невероятный человек пришел в вашу жизнь, и он дает вам нечто, что позволяет вам чувствовать себя подобно Самсону. Быть может, вы должны делать какие-то странные вещи для него время от времени. Все, что вы можете сделать - попытаться выжить в Мире Тьмы, в то время как мощные фигуры перемещаются в тени, невидимые для вас. Нелегкая задача для каинита для простого смертного может быть просто не имеющей решения.

Пребывание персонажа-гуля в котерии вампиров может быть очень полезным. Вы можете путешествовать днем, и таким образом стать ценным членом своей группы. Да, вы самый слабый в группе; Вы считаете, что это нечестно? Но вы можете в полдень отправиться в парк, наслаждаться белым вином и куриным салатом, можете даже завести семью. Вампиры могут завидовать вам не меньше, чем вы завидуете им. Зависть - конечно же, не самая лучшая вещь.

Книга правил "Ghouls: Fatal Addiction" является дополнением к книге "Vampire: The Masquerade", и нужна для того, чтобы игроки и Рассказчики лучше понимали, что такое быть гулем. Она содержит все от психологии до физиологических фактов, в том числе какую социальную роль играют гули без мастера. Изложенный материал может использоваться в любой Хронике по Вампирам. Надеемся, что это вдохновит вас отыграть роль гуля как можно более точно.

Глава первая. Биологические часы. - описывает биологические изменения, которые несет превращение в гуля, а также изменения в психике гулей. Кроме того, включены правила касательно физиологии гулей.

Глава вторая. Мастер и слуги? - в этой главе обсуждается положение, которое занимают гули в обществе Сородичей, а так же какое место они занимают в Мире Тьмы.

Глава третья. Создание персонажей - повествует о создании персонажей-гулей, а также о специфических достоинствах и недостатках, чтобы разнообразить вашего персонажа.

Глава четвертая. Повествование. - предлагает несколько новых идей Рассказчикам.

Глава пятая. Шаблоны персонажей. - предлагает несколько готовых персонажей, которых Рассказчик может использовать как исполнителей второстепенных ролей, антагонистов или же для быстрого создания персонажей игрокам.

Достаточно сказано. Слабые и тонкие струйки бессмертной крови текут. Не пейте ее сразу...

Глава первая: Биологические часы

Вы родились в обществе, в котором было много путей и возможностей. И Вы поняли, что были человеком, который ничего не стоит.

-- James Baldwin, "My Dungeon Shook

Физиология гулей

Мои благородные и страшные Собратья, приветствую! Здесь, как и просили, - итоги моих исследований биологии наших пропитанных витэ слуг. Прошедшие два года были особенно прогрессивны, и я чувствую, что изучил достаточно, дабы удовлетворить любопытство даже самых настойчивых домиторов. Я повторю, что должен поблагодарить вас за помощь, а также за поставки витэ, достаточные для моих экспериментов. Надеюсь, что мои исследования будут вам полезны.

Меня до сих пор удивляет, насколько вампиры интересуются биологическими возможностями своих гулей. Сородичи должны просто поливать их, подобно домашним растениям, после чего ставить перед ними определенные задачи. Тем не менее, каждый предусмотрительный каинит знает, что люди - это наши ресурсы, а гули принадлежат к наиболее продуктивным ресурсам. Основой для использования гулей, конечно же, должно стать знание их достоинств и недостатков. Это было аргументом на ваши предложения, и я рад сообщить, что предоставленный вами материал имеет огромное значение для моих исследований.

Далее следует краткий обзор двух лет анализа, а также сведения, подобранные по вашей просьбе. Я поведу беседу, которую вы найдете чрезвычайно интригующей и информационной, и, я смею надеяться, местами даже удивительной.

Изучение крови

Прежде чем начать изучать физиологию гулей, следует обратить внимание на саму Кровь. Даже самый слабый изгнанник Каитифф очень скоро обнаруживает, что вся его сила заключается в пределах его витэ. Без этого его дисциплины превращаются в причудливые, но бессильные упражнения ума; без этого его раны не смогут сразу закрыться.

И, пока мы имеем достаточно силы Крови, мы можем существовать немертвыми. Человеческая кровь (и в меньшей степени, то же самое других животных), имеет переменную пищевую величину, в зависимости от метаболизма животного. Но витэ питается сама собой, вне зависимости от скорости метаболизма. Даже травоядные животные, испробовав вампирской крови, пьют столько, сколько смогут. Эта жажда даже увлекательна, если изучать ее в прирученных животных. Я видел животное, прежде послушное и смирное, как овца, которое разорвало смертному колено в надежде найти в его крови витэ. Тем не менее, я никогда не привязывал их полностью. Превращение в гуля может отчасти лишить инстинктов самосохранения, но не может заменить их полностью.

Если иметь достаточно широкий материал наблюдений, то можно определить, сколько силы Каина передано каждому слуге. Для удобства я укажу несколько деталей, как общеизвестных, так и остававшихся прежде за завесой тайны.

Прежде всего, гуль, достаточно долго питающийся витэ, способен получать особые силы, приходящие от домитора, подобные силам слабейшего из его потомков. Конечно, "инстинктивные" способности приходят более естественно; гуль может инстинктивно приобрести сверхчеловеческую силу или скорость довольно-таки быстро. Более специфические способности требуют более интенсивной подготовки и крови определенного клана.

Во-вторых, витэ может восстанавливать живые ткани. Точно так же, как Кровь удерживает мертвую ткань от разрушения, она точно так же предохраняет клетки от разрушения в живом теле. Пока витэ попадает в тело человека или животного, она замедляет процессы деления клетки и ее разрушения. Следовательно, гуль не постареет, пока он пьет кровь каинита.

Третье, гуль - все еще живое существо и он излечивается сам при надлежащих условиях (долгий отдых и хорошее питание, естественно). Тем не менее, они способны использовать выпитую Кровь, как и мы, чтобы регенерировать быстрее, чем это бы случилось в естественной среде. Это

распространятся даже на восстановление отсеченной конечности, но требует несколько больше витэ.

(Примечание: я обнаружил поверхностное сходство между энзимами, обнаруженными в витэ, содержащейся в крови гуля, и в беспозвоночных, например, в планариях, плоских червях; наши собственные регенеративные способности, тем не менее, не имеют в основе никакого биологического катализатора, ибо наша ткань совершенно мертва. Это ведет меня к размышлениям, что процесс создания гулей чем-то подобен Дисциплине ужасных Тзимицу).

Наконец, гуль способен ускорить метаболизм с помощью Крови, чтобы увеличивать физические возможности, например, силу, скорость, стойкость, выносливость или быстроту. Процесс, очень похожий на нас, я уверяю. Снова эти процессы демонстрируют использование гулем естественных гормональных секреций, и т.п. Процесс четкий, похож на наши собственные возможности. Любопытно.

Конечно, эти способности имеют свою цену. Эликсир, что мы зовем витэ, дает гулю возможность впадать в безумие гнева, подобное нашему собственному (в голову приходит легенда о Геракле; не свойственно ли всем этим могущественным "полубогам" убивать собственную семью в припадке ярости? Некоторые удивляются...) Тем не менее, гули не имеют наших недостатков. Они скорее психологические по происхождению. Они могут передаваться через дисциплины, и слабость будет, как психозы кланов, например, впадение в ступор представителей клана Тореадор при виде прекрасного.

Это были характеристики типичного гуля. Общеизвестные, я знаю. Но истинно увлекательные сведения.

Дисциплины

Природа нашей вампирской силы бесспорна. Это - силы Крови. Точнее говоря, это те причудливые таланты, которые может изучить каждый, в чьих венах течет витэ. Акцент здесь находится в слове "изучить": это не инстинктивная сила, позволяющая регенерировать потерянные конечности, не автоматизмы, которые задерживают способность клетки разрушаться. Наука еще не изучила природу этих талантов, здесь требуются долгие столетия анализа (не прерываемые войнами, в которых мы еженощно боремся, конечно) чтобы изучить точную природу каждого. Но любой каинит способен достичь мастерства в дисциплине своего клана или даже в некоторых чужих дисциплинах. Я сам до некоторой степени изучил искусство, благодаря которому такие кланы как Бруджа или Тореадор вызывают ужас или приятие у смертных; концентрация была трудна, но мои способности не лежали в этой области.

Гули имеют недостаточно силы, чтобы пользоваться подобными способностями в полной мере, хотя каждый гуль почти инстинктивно понимает полу-физический, полу-телекинетический фокус, благодаря которому может пользоваться сверхъестественной силой. (Этот инстинкт, очевидно, развивается благодаря химическому стимулированию мозга, а также это связано с функционированием эндокринной системы; доказывается это тем, что не все каиниты ощущают эту инстинктивную силу во время Становления, как я убедился из личного опыта. Эта сила обнаруживается и в животных, посему я вынужден отрицать любые теории психосоматической причины, если это не является таким примитивом, как, например, реакция "борьбы или бегства", существующая даже в беспозвоночных животных).

Сила приходит достаточно легко, и гуль может поднять, к примеру, вдвое большую тяжесть без подготовки. Тем не менее, любые тайны, находящиеся за этим уровнем (исключая быстрое заживление, ускорение и так далее), весьма трудны для того, чтобы ими овладел гуль.

Приведу в качестве примера случай, когда одновременно готовили неоната (довольно-таки обычный представитель клана Гангрел) и моего ассистента, оба изучали основы Затемнения, Одеяние из тени. Хотя неонат был интеллектуально намного ниже моего ассистента, он истратил на изучение дисциплины вдвое меньше времени, чем понадобилось доктору Регги.

Кажется, что гули имеют больше способностей к расширению своих физических параметров - увеличение скорости, выносливости, и так далее, чем для более специфических особенностей. Тем не менее, более тонкие способности находятся в пределах их досягаемости. Мой ассистент, например, изучила не только увеличение силы и выносливости, но и основы скрытности, гипноза и других более сложных искусств. Она продемонстрировала требуемые способности, но не смогла изучить что-либо сверх Восприятия Ауры или Одеяния из тени. Некоторые верят, что сила крови домитора имеет прямое влияние на силу, которую получает гуль - мой последний слуга (о котором я не хочу больше слышать) был аналогично проверен в области познаний вампирских дисциплин, но несчастный слуга не мог продвинуться дальше самых основ. Несомненно, его витэ не нес достаточно силы Каина!

Наконец - это уже моя концепция, что для изучения дисциплин определенного клана гуль должен пить кровь подходящего донора. Это утверждение базируется на основе случая 19-2, в котором я предложил неонату Гангрелу обучить трех гулей дисциплине Анимализма. Один гуль питался витэ каинита из клана Гангрел, другой получил витэ неоната Тореадора, третий - мою собственную витэ (должен отметить, что в то время я уже владел этой способностью). Хотя период обучения был медленным, как обычно, первым дисциплину изучил гуль Гангрела, вторым - тот, что питался моим витэ, а гуль Тореадора так и не смог изучить это искусство. Оказывается, все в самом деле зависит от типа крови!

Сохранение плоти

Я пока не имею возможностей выделить из витэ агента, препятствующего разрушению клетки; быть может, я никогда не смогу. Как известно, природа Каина превосходит науку - даже сейчас. Я считаю, что энтропия прекращается благодаря химическим процессам в живых существах, где витэ, проникая в клетки, "программирует" их на замедление деления и разрушения. Метаболические процессы, очевидно, работают на витэ, чтобы поддерживать это состояние. Сознательно можно изменить процесс, к примеру, ускорить исцеление раны. Тем не менее, процесс поддержания целостности ткани не всегда требует сознательного вмешательства.

Вообще, значение питания в процессе предотвращения разрушения клеток неопределенно. Фактически, наши тела не разрушаются, даже если мы не питались довольно-таки долго - только Конечная Смерть может лишить меня вечности. (Возможным исключением может быть странная линия крови Самеди. Очевидно, тут играют роль специфические условия Становления или же их кровь сама ускоряет разрушение, превращая их плоть в мерзкую гниющую массу, я не могу сказать точно. Некоторые считают, что это уродство только внешнее. Единственный образец Самеди, который я наблюдал, не продемонстрировал значительных отклонений в умственном или физическом плане, если не считать его крайне неприятной личности). Тем не менее, если у вампиров витэ поставляется клеткам через кровеносную систему постоянно, у гулей этот процесс непостоянен. Гули не стареют, пока в их организмах присутствует витэ. Если гуля отлучить от крови, он в течение месяца постареет на положенный ему возраст. Это может быть травматичным и даже фатальным - если гуль уже прожил положенный человеку срок. Я не знаю до сих пор, почему тело гуля не начинает старение в обычном режиме, начиная с момента отлучения. Это может быть связано с проклятием Каина или с аллергической реакцией, которая происходит при очищении кровеносной системы от последних капель витэ.

Теория так же предполагает, что энергия, привнесенная в организм витэ, полностью исчезает в течение месяца. (Недавно проведенные эксперименты показывают, что эта длительность практически равна полному лунному циклу. Интересно) Ткань, срезанная с живого гуля не сразу начинает распадаться, если сравнивать ее с тканью, взятой у объекта-человека. Разложение задерживается, хоть и на минимальный срок, который определяется размером отсеченной плоти; различие несущественно, и его можно заметить только с помощью специальных приборов.

В примечании я выразил свою благодарность вам за предоставленный материал, позволивший мне изучить гуля достаточно зрелого возраста. По ее словам, ей около восьмисот лет. Длительное пребывание в данном состоянии привело к множеству любопытных эффектов в ее психологии, включая достаточно сильную паранойю. Она не противилась Кровным Узам, всегда оставалась рабски покорной своему домитору, поскольку безумно боялась, что без него ее ждет скорая и страшная смерть. Физически ее организм практически полностью перестроился для улучшенной обработки витэ. Она

способна использовать намного больше Крови и с большим искусством, примерно в 140% лучше, чем недавно созданный гуль.

"Бессмертие" гулей, тем не менее, не влияет на работу желез, равно как и на работу других внутренних органов. У гуля точно так же, как и у человека, производится слюна, пищеварительные кислоты и прочие жидкости. Женщины по-прежнему менструируют, если яйцеклетка не оплодотворена (см. особенности), волосы растут как обычно. Действует все это так, словно гуль проживает один и тот же день снова и снова: его борода растет, его тело со временем приобретает неприятный запах, он может проголодаться, но пока в его венах течет Кровь, он не может состариться. Гуль, питающийся только витэ, может ослабнуть и потерять некоторые из своих сверхъестественных способностей, поскольку он будет тратить Кровь для поддержания своей жизни.

Болезни

Несмотря на устойчивость гулей к воздействию времени, они могут заболеть точно так же, как и любые другие смертные. Витэ не приносит никакой врожденной устойчивости к болезням, и гуль может быть заражен при очередном принятии крови, например, HIV, который может быть передан небрежным домитором. Я должен предупредить, что гуль должен получать витэ только от своего лорда, хотя бы для того, чтобы уберечь свой дом от различной заразы!

Конечно, гули не являются совершенно беззащитными перед болезнями. Они могут использовать Кровь, чтобы избавиться от симптомов болезни, точно так же, как они залечивают ранения. Тем не менее, некоторым болезням сложно сопротивляться даже благодаря использованию витэ. К примеру, раковая опухоль растет точно так же, как и до превращения в гуля (часто - еще более непредсказуемо), часто изменения становятся еще более фатальными.

Гемофилия и другие наследственные заболевания крови не позволяют гулю сохранять в кровеносной системе какой-либо тип крови, кроме его собственного. При постоянном вливании витэ этого можно избежать, но этот метод крайне ненадежен. Домитор должен сам судить, стоит ли его слуга стольких неудобств.

Потребности

Это "бессмертие" естественно, строится не только на питании витэ, но и на других потребностях, как, к примеру, пища и питье. Кровь предназначена для сохранения прежних форм и ее абсолютно недостаточно для питания живого существа! Определенно, я не должен задерживаться на базовых нуждах

человеческого тела; это не тот объект, который придется по вкусу большинству Сородичей. Даже надменный Вентру счастлив быть свободным от биологических потребностей и старается держаться значительно выше человеческих нужд. Естественно, каиниты не имеют потребности в продовольствии, и поэтому большинство вампиров предпочитает оставлять питание своих гулей на их усмотрение. Тем не менее, я снова обращаю внимание на питание слуг - в конце концов, пища есть пища, и более здоровое тело более приспособлено к использованию Крови. Слабый ребенок, расширяющий свои физические возможности при помощи Крови, может стать удивительно искусным убийцей, если же он будет получать более питательную диету и тренироваться в соответствующих искусствах, то его возможности возрастают втрое.

Хочу заметить, что гули, достигшие половой зрелости (а также подростки) испытывают половое влечение (возможно, даже сильнее чем до принятия витэ). Мне кажется, эти потребности наименее заметны мудрым домиторам. Я предусмотрительно выбирал себе гулей разного пола, чтобы они могли соответственно утолять свои желания. Чем больше партнер соответствует фантазиям гуля, тем более доволен слуга. Конечно, я никоим образом не настаиваю, чтобы потакать всем капризам гуля , но и не стоит полностью игнорировать их желания. Испорченный гуль - бесполезный гуль, и его лучше уничтожить. Но случайные чувства, добавленные к некоторым традиционным дисциплинам, имеют достаточно обнадеживающие результаты и усиливают лояльность гуля помимо Уз Крови.

Заживление

Я знаю, что в настоящее время сложно объяснить, каким образом Кровь позволяет заживлять раны. Цитируя библию, "Кровь есть жизнь", что отражается с поразительной точностью. Витэ - это то, что дает нам возможность действовать и придает нашим телам подобие жизни, а также позволяет залечивать практически любые ранения.

Гулям подобная стимуляция не нужна. На первый взгляд, регенеративные функции гуля кажутся идентичными нашим способностям, но это в корне неверно. Помните, что гуль еще смертный, и его тело само заживляет ранения спустя некоторое время. Когда гуль использует витэ, чтобы залечить рану, он фактически ускоряет собственный процесс заживления, точно так же, как он может повысить свою скорость или силу. Всем известные процессы свертывания крови, образования сгустка и срастания клеток кожи происходят как обычно. Это заживление в отличие от наших регенеративных способностей, имитирующих заживляющие процессы живых, происходит как и должно происходить, просто быстрее. В подтверждение этой теории я задам вам вопрос: вы получали незаживающую рану, кровотечение из которой

не прекращается? Конечно же нет. Наша мертвая плоть каждый вечер принимает ту форму, которую она имела в момент Становления.

Есть лишь одно исключение, не свойственное простым смертным. Гуль, имеющий достаточно витэ и времени действительно может вырастить удаленный орган или отрезанную конечность. (Естественно, не автоматически. Это действие требует определенной концентрации. Кроме того, более слабые или недавно созданные гули оказываются не способны к подобной регенерации). Но и это исключение можно объяснить. Возьмем морскую звезду, которая точно так же может отращивать удаленные щупальца. Не является чем-то примечательным и то, что витэ позволяет гулю регенерировать собственную плоть (которая усложнена биологически и имеет более развитую структуру клетки, чем любая другая), но это свидетельствует лишь о истинно чудесных свойствах Крови, которые достойны поэтических строк. Тем не менее, давайте оставим поэзию Тореадорам и возвратимся к нашим исследованиям.

Ускорение

Процесс, позволяющий ускорить метаболизм для увеличения физических параметров должен быть вам знаком. Природа этого ускорения не полностью изучена, в отличие от работы метаболизма, действующего за счет тепловой энергии, полученной из пищи. Тем не менее, это не может объясняться простым пищеварением. Мы способны при должной концентрации увеличить силу или ловкость, это не связано с автоматическими функциями, которые запускаются после очередного приема крови. Тем более, что атрофия пищеварительной системы исключает этот вариант - естественно, у Сородичей. Прилив энергии, предусмотренный вышеуказанным ускорением, не может быть измерен приборами. Хотя результаты неоспоримы, сам процесс до их пор объясняется лишь усилением чувств, имеющимся благодаря наследию Каина. Как бы мне ни хотелось это отрицать, скептик во мне тут должен уступить место вампиру и счесть причиной данного ускорения сверхъестественные способности.

Кровь, текущая в венах

У нас, вампиров, естественно, кровь не хранится вечно в кровеносной системе; мы постоянно чувствуем небольшую потребность в ней. Наши мертвые ткани поглощают кровь. Рассмотрим, что происходит с нашей кровью, когда она попадает в обычную кровеносную систему.

Как только будет сделан глоток витэ, Кровь сразу же (почти как спирт) попадает в кровеносную систему. Через плазму, проникающую в пищеварительный тракт, витэ попадает в вену, а оттуда - в сердце, после

чего распространяется по телу. Естественно, кровеносная система человека со временем выводит витэ. Регулярное кормление сокращает коэффициент интенсивной витэ/кровяного коэффициента, если питаться еженощно, то гуль усвоит достаточно витэ и немного человеческой крови. Естественно, используя Кровь для ускорения заживления ран или увеличения других способностей, гуль теряет витэ быстрее, чем обычно. Гули часто бывают похожи на задыхающегося на берегу лосося, удивляющегося, почему он не может дальше плыть. Симптомы истощения витэ подобны симптомам истощения у любого из каинитов; я бы рекомендовал учить слуг рассчитывать свои силы.

Я наблюдал так же, как человеческое тело заменяет витэ обычной кровью примерно в течение месяца. Фактически, время совпадает с лунным циклом. Пока кое-кто будет насмехаться и сыпать плоскими шутками о связи с менструальным циклом, я предположу, что подобное может иметь более глубокие основы.

Многие сверхъестественные силы связывают с луной. Быть может, она обладает каким-то очищающим свойством, подобно бледному лику Гекаты.

Гули-животные

Я несколько шире исследовал физиологию гулей-животных. Пусть мои знания не лежат в области ветеринарной медицины, и пускай большинство Сородичей считают, что гули-люди приносят намного больше пользы, тем не менее, я решил провести небольшое зоологическое исследование.

Сначала я должен заметить, что не стоит создавать гулей из животных, имеющих малый вес. Утроение силы певчей птицы - довольно-таки бесполезная вещь, а Кровь она может удерживать в себе не больше недели. Эффективны могут быть животные от пяти килограммов веса и больше. (Примечание: при превращении в гуля некоторые животные увеличиваются в росте, примерно 5% из всех тестируемых. Витэ, данные Носферату и Тзимицу кажутся мне более благоприятными для подобного увеличения; крыса, получившая кровь Носферату, утроила массу тела за год. Несомненно, следует продолжить исследования в этой области).

Животные-гули, даже приматы, очень ограничены в плане сверхъестественных способностей. Они лучше сопротивляются повреждениям и больше не стареют, а также могут научиться залечивать свои раны. Но они не могут использовать других, требующих более длительного обучения, способностей. Собака, в которой присутствует витэ, может порвать зубами толстую проволоку или вынести попадание нескольких пуль, но обучать ее дисциплинам бесполезно, даже если эта собака питается Кровью Гангрела.

Лично для меня это подтверждение, что каиниты - более высокий уровень развития на биологической лестнице, чем смертные. Великие дары Каина пригодны только для нас, скорее всего, благодаря нашему особому состоянию

мысли и восприятия. Гуль, даже используя дисциплины Крови, никогда не обладает достаточными силами, чтобы овладевать силами, пригодными для неоната. Животные даже более ущербны.

В будущем я предполагаю расширить эту мысль и исследовать высоты остроты ума и восприятия, чтобы лучше изучить теорию биологической эволюции.

Кровь кланов

Я понимаю, что вы спросите о недостатках, которые мы получаем вместе с кланом. Получают ли эти недостатки гули? Ужасное безобразие Носферату и Самеди, разборчивость Вентру? Можно сказать, что недостатки эти может получить гуль, достаточно долго пьющий от вампира определенного клана, хоть и не в такой полной мере, в какой их имеют каиниты.

Очевидно что "недостатки" каждого клана не всегда передаются через витэ. (В противном случае мы бы имели множество "любовников" непонятного клана; Бруджа, к примеру, не только бы впадал в ярость, но и замирал бы при виде прекрасного, как его партнер-Тореадор, не говоря уже о приобретении способностей и тайн обоих кланов! Наше общество и так скоро рухнет в кипящий котел безродных Каитиффов... Прошу прощения за отклонение от заданной темы). Мы каждую ночь приобретаем длину ногтей и волос, какую имели при Становлении, наши формы "заперты", точно так же, как и характеристики кланов. Кровь наших создателей просочилась в каждую клеточку нашей сущности, и мы неизменно Вентру, Малкавиан, Гангрел и так далее. (Несомненно, это большой недостаток для Ласомбра и Тзимицу, которые никогда не смогут достичь совершенства, так как их прародители были от него далеки).

Живая ткань более приспособляема. Если здоровый каинит будет некоторое время питаться витэ Носферату, то (за исключением возможной тошноты) это не принесет ему вреда. Если же на место каинита поставить смертного, то его внешность начнет ухудшаться. Гуль никогда не получит проклятие той же силы, что и его домитор. (Представьте себе огорченного гуля Самеди, если бы это было иначе!), но он может в чем-то наследовать характеристики "своего" клана. Это достаточно интересно, но не всегда происходит. Некоторые смертные могут сопротивляться "недостаткам", которые несет в себе витэ. Мои исследования показывают, что из семи гулей только один устойчив к специфическим характеристикам линий крови. Я предполагаю, что такие устойчивые люди сохраняют свою устойчивость, как гули, и устойчивость эта может продолжаться неопределенное время. Мои исследования предполагают, что эта устойчивость генетического происхождения и, похоже, я выделил ведущий признак. Я считаю, что только анализ нескольких поколений гулей может дать какой-либо результат. Впрочем, моих исследований достаточно, чтобы утверждать, что данная устойчивость существует.

Чрезмерная доза

Пока мы не отошли слишком далеко от обсуждения диеты гулей, я чувствую необходимость сказать о превышении требуемой дозы витэ. Да, гули могут выпить слишком много витэ. Это довольно-таки странный феномен, но большинство каинитов не создают толпы гулей, и посему единственный гуль может пить столько, сколько пожелает. Среди тех, кто имеет более одного гуля, такое происходит редко.

Если случается так, что гуль получает больше положенной дозы, то есть, когда не только вены, но и его тело наполняется витэ, происходит несколько специфических моментов. Во-первых, повышается возможность его впадения в безумие, как будто гуль содержит внутри Зверя, подобного нашему собственному. Во-вторых, перенасыщение витэ влияет на жидкости, которые производятся в теле; слезы гуля, пот, слюна, слизь и другие жидкости пропитываются витэ, становясь красноватого цвета и приобретая слабый запах Крови. В-третьих, если гуль получает витэ определенного клана, то он получает полностью недостатки, которые несет данная линия крови. Наконец, его кровь перенасыщается кислородом, что влияет на функции мозга. Это может быть полезно в опасных ситуациях, так как скорость реакции тоже повышается. Тем не менее, гуль, получивший слишком много витэ, может начать страдать от галлюцинаций и стать опасно неуправляемым. Я обратил внимание, что у некоторых гулей чрезмерная доза Крови вызывает сильную боль и даже паралич; те же, которые не смогут ускорить метаболизм, дабы избавиться от излишков витэ, могут даже умереть.

Отлучение

Не менее интересным феноменом является и отлучение: состояние, в которое приводится организм при преднамеренном лишении витэ. Это состояние приводит к немалым мучениям субъекта; но некоторые проведенные анализы приводят меня к мысли, что непокорные или инфицированные гули должны быть просто уничтожены, и что награждать и наказывать слуг лучше всего иными средствами, независимыми от получения Крови.

Кровь вызывает физическое привыкание, подобно тому, как это делают никотин или героин. Психологические последствия абстиненции, тем не менее, могут быть разрушительны не только для гуля, но и для окружающих. Испытывая недостаток в субстанции, ставшей сутью его существования, гуль становится подобен "наркоману", направленному на лечение; он выпрашивает, умоляет, требует, в некоторых случаях пытается силой добыть витэ из своего домитора или других известных ему вампиров. Такое жалкое зрелище, конечно же, обычно смехотворно, но мудрый домитор должен

принять меры предосторожности при подобном поведении, ибо оно может быть и более опасно.

Существуют крайне неприятные проявления психозов при отлучении, которые вызывают сильное беспокойство среди Сородичей, и которые, вполне возможно, и привели к тому значению слова "гуль", что мы можем найти в любом из словарей. Опустошение организма, постоянная необходимость в недоступных, но требующихся веществах часто пагубно влияет на мозг, заставляя гуля поедать человеческое мясо. Этот феномен живо напоминает обычаи некоторых племенных сообществ, предполагающих, что при поедании противников они получают их силу и смелость. К счастью для Маскарада, американское общество привыкло к подобным преступлениям, и случаи "людоед зажарил своих друзей" и тому подобные являются шокирующими, но никому не кажутся сверхъестественными.

Размножение гулей

Как я уже упоминал, репродуктивные способности гулей никоим образом не затронуты питанием витэ. Некоторые исследования предполагают, что гули получают большее удовольствие от процесса (см. бланки исследований 33-1, 33-2, 33-3, 33-4,33-5, 33-6, 33-7). Тем не менее, это вряд ли интересует домиторов - каинитов. Значительно интереснее были бы такие вещи, как особенности беременности и родов. (Гули-мужчины, достигшие детородного возраста, имеют намного меньше витэ в венах, влияющего на их потомство).

Если гуль с регулярным доступом к витэ беременеет, то ее ребенок автоматически становится гулем. Что интересно, положительное влияние витэ Сородичей проходит через плаценту даже во время первого принятия, так что превращение ребенка в гуля происходит сразу же после того, как оплодотворенная яйцеклетка прикрепится к стенке матки. Я раньше упоминал про остановку процесса старения благодаря Крови, препятствующей процессу старения и замещения клеток. Этот эффект действует и на зародыш, и пока мать получает прежнюю порцию витэ, зародыш не может выращивать новые клетки и расти. Если мать не прекращает принимать витэ, она не сможет родить.

Естественно, это делает несколько проблематичным размножение гулей. Несомненно, нельзя надеяться, что можно использовать для размножения старых слуг-гулей, особенно если они уже пережили положенный срок. Это неудобство приводит многих вампиров к предпочтению для размножения мужчин-гулей, так как их размножение не мешает регулярным обязанностям. (Если гуль является частью культуры, способствующей к появлению большого количества детей, это к лучшему. Домашняя зверюшка, имеющая подобную программу, может рассматриваться как модель семейного поведения - как для поддержания Маскарада так и в качестве немалой иронии).

Гуль-женщина имеет совершенно иные сложности. Зародыш может начать использовать типичные способности гулей с увеличением силы, часто с ужасающими результатами. Метод превращения матери в гуля, чтобы дать ей возможность пользоваться сверхъестественной выносливостью во время беременности - еще более рискованная вещь. Мать должна первоначально изучить дисциплину Могущества, иначе она может потерять управление над своими сверхъестественными силами, что может привести к выкидышу.

Некоторые домиторы предпочитают создавать гуля на восьмом месяце беременности, считая это более безопасным. Я рассматриваю это вариант как не менее рискованный; слишком многое зависит от того, сможет ли мать научиться дисциплине Стойкости (а также от ее самоконтроля). Я лично рекомендую позволить матери родить в обычном порядке и делать ее гулем перед родами, только если риск выкидыша становится незначительным; лучше сохранить корову и пролить молоко, чем наоборот.

Ревенанты

Естественно, процесс размножения гулей не может быть полным без рассмотрения так называемых ревенантов - семейств гулей, принадлежащих Саббату. Несомненно, эти несчастные показывают наиболее полную версию "гулей", но это наблюдение психологическое, а не физиологическое. Следовательно, я должен держать свое мнение при себе и лишь удивляться особенностям и срокам жизни "ревенантов" (оригинальный перевод "вернувшиеся", подобное название больше подходит каиниту, чем живому существу). Тем не менее, я должен в меру своих знаний осветить такое явление как "ревенанты".

Насколько мне известно, по крайней мере, три семейства гулей обслуживают Саббат. Я узнал фамилии двух из них - Братовичи и Зантоса, фамилия третьего семейства мне неизвестна. Многие из этих гулей имеют генетические недостатки, как и должно было случиться. В результате того, что семьи ревенантов прожили достаточно долго, имея витэ в своих венах, они приобрели способность воспроизводить Кровь, хотя, несомненно, намного меньшей силы, чем каиниты.

(Если сравнивать кровь нескольких ревенантов разных семейств и возраста с витэ Тореадора, я могу честно сказать, что кровь ревенанта намного ниже по качеству. Если говорить метафорически, вампирская Кровь - нектар, дорогое вино; человеческую кровь можно сравнить с дешевым пивом, а кровь ревенантов подобна вину более низкого качества. Она не может сравниться с кровью вампиров, но имеет свою силу. Тем не менее, кровь младших ревенантов имеет некий особый привкус. Несомненно, это говорит о тесной связи родственных уз).

Хотя ревенанты все еще нуждаются в глотках витэ, чтобы остановить процесс старения, их естественные резервы достаточно велики, чтобы дать им преимущество. Их Кровь достаточно сильная, чтобы использовать ее для

ускорения излечения ранений. Они могут использовать Кровь с большим искусством, я видел ревенанта, владеющего уровнем дисциплин, сравнимым с уровнем птенца-каинита. Они могут использовать собственную Кровь, чтобы пользоваться дисциплинами, хотя это может быть сложнее, если ревенант не может выделить достаточное количество собственной витэ. Их процессы старения значительно приостановлены, и мне кажется, что ревенант, даже не принимая витэ каинита, проживет в четыре раза дольше обычного человека.

Я могу предположить, что вы сейчас спросите. Если их время жизни так велико, почему мы не стали слабее щенков рода Зантоса? Просто процессы замены и разрушения клеток, на которые влияет витэ, распространяется и на их детей.

Период вынашивания, который я наблюдал у одной женщины из семьи Братович, продолжался в течение трех лет, по одному году на один триместр. Поэтому ребенку ревенанта требуется примерно 50 лет, чтобы достичь половой зрелости. Очевидно, эти дети никогда не обучаются в общеобразовательных школах, по крайней мере, не дольше, чем в них учатся обычные дети. Быть может, патрон может изменить внешний вид ребенка, придав ему внешность зрелого человека, но прочие процессы идут в надлежащем темпе. Психологические эффекты такого долгого детства увлекательны, но, я надеюсь, найдется то-то еще, чтобы изучить эти аспекты.

Гули - волшебные существа

В конце концов, Вы можете спросить, что происходит при превращении в гуля с магами, оборотнями или другими сверхъестественными существами?

К сожалению, должен сообщить вам, что мои исследования в данной области еще далеки от завершения. Тем не менее, в последние годы намечается некоторый прогресс благодаря доставленному пленному оборотню для эксперимента с превращением в гуля. Я понимаю, каким преимуществом было бы иметь в слугах эту могущественную машину смерти, но, увы, это крайне непросто. Оборотни, кажется, имеют сильнейшую аллергию на витэ, избавляясь от Крови почти сразу же после принятия. По крайней мере, таково мое наблюдение в ходе эксперимента; возможно, эта аллергия имеется лишь у оборотней-волков и отсутствует в оборотнях иного происхождения. Конечно же, продолжение генетических исследований требует больше материала, чем я имею сейчас.

Также я проводил эксперимент на других сверхъестественных существах, например, в попытке превращения в гуля одного из "магов" (представителя ордена Эпикурейцев школы Дионисия). В результате объект действовал точно так же, как и любой другой смертный, получивший Кровь. Это подтвердило мое мнение о магах, как о простых смертных, обладающих небольшими магическими способностями. Я всегда считал, что превращение в гуля призрака выглядит смехотворно, похоже на попытки поймать туман марлей. Но один старейшина Самеди убедил меня, что некоторые призраки могут

ненадолго обретать физическое тело и даже есть и пить, как и все прочие. Тем не менее, этого недостаточно, чтобы утверждать, что дух обладает строением тела живого существа. Эктоплазма может сымитировать плоть живого существа, быть может, даже точно воспроизведя пищеварительную систему, но мне это кажется невозможным. Призраки находятся полностью за пределами данного исследования и не представляют никакого интереса. Вы спросите о феях? Или о демонах, которым служат инферналисты? Боюсь, без доступа к образцам подобного типа я не смогу ничего сказать не только о том, подходящие они или нет объекты для превращения в гулей, но также и о том, существуют ли они вообще.

Постскриптум

Такова краткая версия моих исследований. Если вы имеете вопросы по каким-либо пунктам, пожалуйста, сообщите мне, я их дополню. Дальнейшая часть документа составлена моим ассистентом, доктором Нэнси Рэйг, в которой она подробно описывает психологию гулей. Ее взгляды достаточно свежи (и точны, как ничто другое). Я считаю, что никто не сможет описать психологию гулей более полно, чем достаточно образованный квалифицированный гуль. Я надеюсь, что эта информация была вам полезна и вы в дальнейшем получите больше пользы от своих слуг. Кроме того, благодарю вас за всяческую помощь и поддержку в моих исследованиях, и надеюсь, что буду и впредь получать поддержку, дабы продолжать исследования этого плана. С уважением к вам,

Доктор Дуглас Нетчер

Потомок Тримеггиана,

Потомка Аддемара,

Потомка Ламдиеля,

Потомка Малкава.

Отрывок из "Текущих перспектив в психологии гуля"

Нэнси О. Рэйг, доктор психологических наук

Психологическая характеристика каждого гуля в основном строится на двух конкретных показателях: личность гуля до превращения и преобладающие

психологические признаки домитора гуля ("мастера"), когда Кровь впервые попала в вены гуля. Эти показатели в дальнейшем усложняются реакцией на их "наследственность" и "среду". Наследственность, о которой я говорю - кровь, которую гуль наследует от первоначального домитора, тогда как среда отображает общественную и эмоциональную ситуации, в которых гуль пребывает сразу после изменения.

Преобразование в гуля играет большую роль в психологии гуля.

Большинство людей, избранных вампирами в гули, претерпевали изменение без согласия на него. Когда человек становится гулем, он испытывает реакцию, подобную в чем-то краткой версии наступления половой зрелости. Физиологически гуль должен справиться с внезапным химическим дисбалансом, когда вампирская витэ омывает эндокринную систему, спинной и головной мозг.

Но, кроме этого, человек должен справиться и с чисто психологической дилеммой: его демон (чудовище, что содержит его в рабстве) становится его спасителем (дающим "эликсир жизни"). Сделка с дьяволом всегда рассматривалась плохо, особенно добровольное согласие на нее. Эта реакция на изменение, смешанная с вышеупомянутым эндокринным напряжением, часто приносит эмоциональные колебания, похожие на маниакально-депрессивный психоз (см. анализ случая 66-2).

При получении третьей порции Крови от одного и того же вампира, гуль демонстрирует глубокую эмоциональную привязанность к этому вампиру и иногда к семейству вампира-домитора, или "клану" (это всегда третья порция, независимо от веса тела, эмоционального типа или других параметров; 265-фунтовый вышибала получает "Кровную Связь" точно так же, как и 50-фунтовый ребенок). Хотя Кровная Связь характеризуется такими симптомами, как сильное сердцебиение, учащенное дыхание, выделение тестостерона/эстрогена, катализатором для проявления этих симптомов являются психологические причины. Другими словами, Кровная Связь - явление, строго говоря, психосоматическое.

Лицам, испытывавшим трудности, связанные с пагубными привычками в жизни, эффекты Крови, создающие Кровные Узы, могут стать эмоциональной травмой. В первые секунды после получения витэ чувства гуля вызваны химическим взаимодействием его крови с кровью вампира-хозяина, что приносит ощущения крайней энергичности и полной неуязвимости. Впрочем, эти ощущения длятся недолго - по мере растворения вампирской Крови в человеческой чувства исчезают.

После получения третьей порции крови из конкретного вампира, гуль испытывает пристрастие к крови домитора, независимо от того, проявляется эта пагубная привычка психосоматическим или иным способом. Он пойдет практически на все, чтобы получать более часто и более концентрированные порции вампирской Крови. Во время эксперимента гули-мыши не ели обычного корма, только корм, спрыснутый кровью вампира. После принятия трех порций Крови мыши практически прекращали спать, и ели в 10 раз больше, чем когда они не имели Кровной Связи.

После установления Кровной Связи потребность в крови Сородичей становится настолько необходима, что гуль чувствует неодолимое приятие к своему домитору. Часто эта зависимость, возникшая благодаря крови домиторов, рассматривается некоторыми гулями как чувство любви, хотя чаще всего безответной. Это обычное состояние для гуля, когда он игнорирует все недостатки, какие имеет его домитор и как бы помещает его на пьедестале. Благодаря Кровной Связи гулю кажется, что его домитор не может сделать ничего плохого, гуль испытывает к нему бесконечную преданность и любовь, даже если подвергается жестоким истязаниям со стороны домитора (см. анализ случая 66-4).

Конечно же, большинство домиторов не обращаются со своими гулями настолько плохо. Они понимают, что для того, чтобы гуль подчинялся им полностью, он должен быть награжден, или как у пристрастившегося к Крови гуля выделяется слюна при любом намеке на новую задачу. Это - Павловский метод обучения гулей, к которому склонно большинство домиторов.

Некоторые домиторы, впрочем, применяют более жесткие способы. Некоторые из мастеров-вампиров обычно сами страдают от психозов и используют гулей как "человеческие подушечки для иголок": они подвергают их разнообразным физическим и эмоциональным пыткам. Вопреки общей идее о "сверхъестественности", популярной в обществе Сородичей, я предполагаю, что эти домиторы, скорее всего, страдают от химического дисбаланса. Они совершают подобные действия для того, чтобы избавиться от избытка принятых с кровью гормонов. Как указано в моих исследованиях, этот избыток гормонов очень часто присутствует в крови определенных людей - извращенцев, убийц, насильников, и т.п. Если домитор страдает от подобного химического дисбаланса, то он может быть передан недавно созданному гулю.

Но психозы Сородичей могут стать темой совершенно другой работы. В любом случае, эта последовательность соответствует личности типичного гуля. В один момент он рабски покорен, в другой - всемогущ и всесилен. (Большинство читателей должны знать, что эмоциональные колебания гулей часто зависят от скорости рассеивания перелитой крови). Это может длиться от нескольких дней до трех недель, чтобы интенсивность перелитой вампирской Крови ослабла. Гуль часто страдает депрессией в этот период, пока не получит новую порцию Крови. Домитор должен поить своих гулей по крайней мере один раз в месяц, поскольку на третьей неделе без очередной "порции" гуль обнаруживает склонность к самоубийству, и находится в весьма опасном положении.

Этот маниакально-депрессивный цикл в гулях известный также как синдром Ренфилда, не такой уж и редкий случай. Я, тем не менее, позволю себе классифицировать происходящее как некую форму психоза, связанного с определенными физическими условиями.

Доктор Нетчер рассказал мне, что вампиры противостоящей Камарилле секты, Саббата, выступают за довольно-таки своеобразные теории исследования гулей. Конкретнее, он упоминал о клане вампиров Саббата, Тзимицу (zuh-MEE-see, d'ZY-muh-zee), который прекрасно изучил науку,

неизвестную среди вампиров Камарильи. К несчастью, военные действия между этими сектами, равно как и моральная сторона методов этого клана Тзимицу (которые, судя по всему, крайне антисоциальны), не предоставляют возможности для обмена данными.

Психозы

Гули, равно как и вампиры, склонны к психозам, причем даже более склонны, если учитывать их подчиненный статус и оскорбительное поведение большинства домиторов. Гули могут приобрести те же психозы, что и вампиры - назначить психоз может и Рассказчик, если, к примеру, гуль чем-либо серьезно злоупотребляет, вынужден предать любимого или убил в безумии собственного ребенка...

Особенно часто среди гулей встречаются такие психозы как Одержимость, Синдром Ренфилда, Регрессия и Совершенство. Есть и уникальные типы психозов, которыми страдают только гули; об этих психозах будет рассказано далее.

Другие психозы, распространенные среди гулей

* Психоз Severe Dysmenorrheic (SDP) - этот психоз обнаруживается примерно у 30-40% гулей-женщин, которые все еще имеют регулярный менструальный цикл после превращения в гуля. Помимо болезненных судорог во время менструации жертва страдает от приступов депрессии и паранойи в течении всей ее продолжительности. Это обычно длится от пяти до семи дней, в зависимости от длительности менструации и кровопотери во время нее. Если гуль не выпил свою порцию вампирской Крови перед началом менструации, кровопотеря во время месячных действует крайне удручающе. Ей кажется, что она скоро умрет, и она безумно боится потерять своего домитора. Во время обострения SDP гуль очень часто разражается истерикой, даже при незначительной опасности, смертельно испуганная, что ее домитор не восполнит недостаток Крови в ее венах. Неизвестны способы излечения SDP, хотя доктор Нетчер разработал сыворотку, облегчающую некоторые симптомы психоза. Это лекарство можно приобрести только на черном рынке или же через связь с доктором Нетчером.(Отыгрыш психоза: всякий раз, когда существуют подходящие условия, гуль теряет две точки временной Силы Воли; это происходит только один раз в игровой месяц. Эти точки возвращаются через пять или семь игровых дней (по усмотрению Рассказчика))

* Животная Истерия - всем известное "безумие", хорошо известное среди Сородичей, является постоянной угрозой для большинства гулей, даже для

тех, которые, кажется, полностью управляют своей полувампирской натурой. Этот психоз может проявиться в любой момент, в одиночестве и в компании смертных. Это достаточно быстро проходит у большинства гулей, но делает их смертельно опасными для других людей, как только ими овладевает ярость. Гуль, часто не понимает, что его "Зверь" (вампирская природа) сильнее, и чувствует огромный стыд и вину, когда приступ ярости проходит. После этого он часто боится показаться на глаза своему домитору, который может инстинктивно узнать, что подобное произошло. (см. анализ случая 15-4).

Животная истерия может быть спровоцирована восприятием окружающей среды, медицинским осмотром или сильными эмоциями, неприятными гулю: чувство неполноценности, вызываемое домитором; уход домитора; ранение, нанесенное домитору; чрезмерная порция или недостаток крови вампира; принуждение к действиям, нарушающим его моральные, культурные или этические принципы. В самом деле, любая напряженная ситуация может привести гуля к ярости; все измеряется согласно индивидуальному восприятию гуля и его прошлому опыту.

Электрошоковая терапия может быть наиболее эффективна при лечении Животной Истерии. Поскольку 80% объектов, подверженных симптомам Истерии, показывают значительное улучшение после первых пяти часов с начала впадения в безумие, это может быть лучшим вариантом. В случаях, когда гули испытывают приступы безумия более, чем 48 часов подряд, они могут оказаться нечувствительными ни к чему, кроме лоботомии или гипноза.

(Отыгрыш психоза: все гули имеют риск впасть в безумие, но гуль, страдающий Животной Истерией как отдельным психозом, рискует вдвое. Их трудность впадение в безумие равна трудности вампиров и увеличивается на 3. Ревенанты из семьи Братович автоматически страдают этим недостатком и не могут приобретать этот психоз)

* Самобичевание - более известный как мазохизм, данный психоз очень часто проявляется в тех гулях, что видят себя вассалами каинитов. Слуги, о которых идет речь, часто попадают в ситуации, вызывающие у них сильную боль (очень часто в ущерб их связям с людьми). Они приносят большие жертвы, часто ненужные, во имя своих домиторов. Эти гули часто имеют трудности в отношениях с другими гулями, смертными или вампирами.

Вопреки всеобщему мнению, многие гули, имеющие признаки данного психоза, не обязательно наслаждаются болью и страданиями; большинство страдающих просто боятся, что будут покинуты своими домиторами. Другие жертвуют всем, надеясь, что их домиторы даруют им вечную жизнь. Наконец, некоторые гули считают, что страдания - это наказание за "грехи" против Бога, в которого они верили всю жизнь. Этот психоз обычно не считается особо неудобным, так как большинство домиторов любят, чтобы их гули были покорны.

(Отыгрыш психоза: Натура гуля может быть только Мазохист или Мученик. Выполнение потребностей Натуры является единственным способом для гуля

этого типа восстановить Силу Воли [то есть, он не восстанавливает автоматическую точку, когда заканчивается глава, и т.п.])

* Зависимость - название этого психоза говорит само за себя. Гуль, страдающий им, имеет огромную зависимость от других, а именно: от домитора или кого-либо еще. Пораженный этим психозом гуль обычно крайне нерешителен, его домитор должен говорить ему, что носить, что есть, когда спать. Наиболее часто такое поведение связано с чрезмерным страхом отлучения.

Боясь отлучения, гуль постоянно находится под управлением. Чем дольше гулем управляют, тем более он зависим.

(Отыгрыш психоза: если гуль - жертва Зависимости, то следует сделать бросок силы воли (обычно трудность 6), чтобы отказаться следовать совету или приказу домитора. Натура такого гуля часто соответствует Подхалиму).

Нужно отметить, что не все гули имеют неуправляемое поведение, равно как и не каждый гуль имеет расстройства личности или поведения. Многие гули имеют здоровую связь со своими домиторами, и многие домиторы показывают свое восхищение работой своих гулей. Я сама знаю одну женщину - гуля, чья жизнь была сохранена благодаря гуманному домитору, который сделал ее гулем, спасая ее от развития опасной генетической болезни.

Отношения человек-гуль, гуль-вампир и гуль-гуль так же сложны, как и иные связи царства животных. Для того, чтобы углубить знания в этом плане, следует провести более глубокие исследования. Требуется существенная поддержка, если Сородичи хотят узнать больше о загадочной природе гулей.

Принятие Крови

(дополнительные правила)

Следующие правила для принятия крови должны добавить больше реализма к отыгрышу гулей, но также увеличивают сложность расчетов. Эти правила рекомендуется использовать в тех хрониках, в которых гули играют важные роли.

Гуль имеет 10 пунктов крови, как обычный человек или как вампир 13 поколения, это человеческая кровь. Гуль не может выпить пять пунктов крови за один раз. Гуль-человек может спокойно выпить лишь два пункта Крови вампира (это - количество, которое может проникнуть через пищеварительный тракт). Этого недостаточно для большинства гулей, но только два пункта крови могут быть растворены в крови таким образом.

Дальнейшее питье не приведет ни к чему хорошему, если гуль не хочет рисковать и получить излишнюю дозу (см. далее).

Если гуль хочет получить больше крови за один раз, он должен лишиться такого же количество крови. Обычно домитор выпивает эту кровь; гуль может сдать кровь в пункте приема крови или пустить себе кровь сам, у себя дома (Интеллект + Медицина, сложность 6). Успех позволяет гулю лишиться того количества крови, которое немедленно будет заменено кровью домитора, и гуль не теряет уровни здоровья во время процесса; при неудаче гуль теряет от одного до трех уровней здоровья (на усмотрение Рассказчика) прежде, чем получает Кровь.

Быстрые правила

Этот список кратко описывает механику игры по гулям и предложен для того, чтобы разрешать спорные ситуации в игре.

Старение и древние гули

Замедление старения гулей - естественная вещь при постоянном приеме витэ. Если гуль пропускает свое ежемесячное кормление, то у него могут быть серьезные проблемы. Если он еще не пережил положенный для жизни срок, то он стареет до положенного ему возраста в течении месяца. Если гуль прожил от 100 до 250 лет, то за один год он стареет на десять лет, и так далее. Гули, прожившие более 250 лет, распадаются в прах сию же секунду, если не примут очередную порцию витэ.

С другой стороны, древние гули приобретают ряд преимуществ, так как длительный прием витэ изменяет их в нечто, не совсем человеческое.

Древние гули и ревенанты приобретают дополнение "способность хранения": за каждое столетие жизни древний ревенант получает дополнительный пункт крови, в то время как древний гуль может без опаски выпить один дополнительный пункт крови (то есть 150-летний гуль может выпить три пункта крови, 210-летний может выпить четыре, и т.п.). Древние гули, которые не являются ревенантами, тоже могут приобрести дополнительные пункты крови, но в соотношении один к двум столетиям жизни (к примеру, 850-летний гуль имеет 14 пунктов крови и может выпить 10 пунктов без кровопускания).

К тому же сложность регенерации уменьшается в соотношении один на столетие.

Гули-животные

См. главу "Повествование"

Кровь

Гули более ограничены в использовании крови, чем вампиры. Они могут использовать витэ, чтобы повысить физические атрибуты (вплоть до максимума оригинального Атрибута) и излечивать ранения, подобно вампирам. Непоглощаемые ранения влияют на гуле точно так же, как и на вампиров. Как только витэ будет истрачена, она не восстанавливается до следующего принятия (исключением являются ревенанты, организмы которых вырабатывают для регенерации собственное подобие витэ). Без использования витэ гули лечат подобные ранения как смертельные (см. книгу правил Vampire: The Masquerade). Гули могут изучать основы Дисциплин, но сильно ограничены в возможностях изучения.

Ни один гуль не может истратить более одного пункта крови за ход. Кроме того, гули, подобно людям, страдают, если теряют слишком много крови. Если гуль теряет больше пяти пунктов крови (вне зависимости, витэ это или его собственная кровь), он теряет уровень здоровья за каждый последующий истраченный пункт крови; эти повреждения вылечиваются сразу же, как только гуль восстановит нормальный уровень крови. Если же гуль теряет больше семи пунктов крови, следует сделать бросок Выносливости + Стойкости против трудности, равной количеству потерянных пунктов крови (8 или 9); если бросок неудачен, гуль умирает. Гуль, потерявший всю кровь, умирает, но может стать вампиром, если получит витэ через минуту после кровопотери или около того. Получивший Становление гуль может развивать дисциплины, которые знал в бытность гулем, но его прошлое не влияет на принадлежность к клану.

Если гуль питается еженощно, гуль начнет лучше усваивать витэ. После первого месяца подобного кормления один пункт человеческой крови превращается в витэ. Эта витэ проникает в тело без необходимости в кровопускании. Этот процесс заменяет лишь один пункт за ночь, покуда гуль не сможет удерживать одновременно 10 пунктов витэ.

Тем не менее, если гуль хочет достигнуть этого состояния, он должен принимать свою порцию еженощно. Если он пропускает больше трех ночей кормления, тело начинает терять витэ по одному пункту за три ночи. Когда гуль уже начал терять свою витэ, он может возобновить еженощное кормление, но процесс сохранения витэ возобновится только после месяца подобного кормления.

Не смотря ни на что, тело гуля всегда сохраняет один пункт витэ. Этот пункт теряется только в конце месяца.

Кровная Связь

Гули - биологические существа, и механика приобретения Кровной Связи является одним из способов вампиров управлять ими. Для гуля Кровная Связь не означает внезапный всплеск любви, а лишь постепенное скольжение в водоворот эмоций. После первой порции гуль испытывает сильные чувства по отношению к донору (их практически невозможно подавить). Наиболее независимые гули, особенно работающие с несколькими Сородичами, предпочитают пить каждый раз от разных источников.

После второй порции считается, что гуль находится примерно в том же состоянии, что и вампир, имеющий 5 уровень Винкулума ("Вы испытываете к побратиму уважение, и готовы помогать ему, пока это не становится слишком рискованным или не причиняет беспокойства." - Guide to the Sabbat, pg. 47). Гули с Силой Воли 5 и ниже должны сделать бросок Самоконтроля, если хотят избежать принятия третий порции, и даже гули с более высокой Силой Воли могут нуждаться в подобном броске (по усмотрению Рассказчика). В отличие от вампиров, гули действительно могут "избавиться" от Кровной Связи сами, если будут достаточный период времени отказываться от крови домитора. Считается, что гулям требуется год, чтобы полностью "освободиться"; в действительности длительность времени зависит от самого гуля. После периода "отлучения" (12 месяцев - Сила Воли), гуль теряет один уровень Кровной Связи (то есть, гуль, имевший полную Кровную Связь, опускается до уровня принятия второй порции, и т.д.) Каждый такой интервал уменьшает Кровную Связь на один уровень, пока гуль полностью не "освободится".

Но не стоит думать, что это так легко - отказываться от очередной "порции": по выбору Рассказчика, гуль может тратить Силу воли, чтобы избежать желания принять еще витэ экс-домитора, пока он не будет абсолютно свободен от Кровной Связи. Если гуль имеет податливую Натуру (к примеру, Конформист или Ребенок), он не сможет никогда полностью освободиться.

Психозы

Гули несомненно подвержены психозам, как общим, так и специфическим. Психозы гулей описаны в данной главе (см. выше).

Дисциплины

Гулям намного сложнее изучить дисциплины, чем Сородичам. Силы, привнесенные Каином, достаточно сильны лишь в его потомках и практически чужды людям.

По правилам гуль может изучить только те дисциплины, которыми владел его последний "донор". (Исключая дисциплины Быстроты, Стойкости и Могущества, которые любой гуль может изучить инстинктивно). К примеру, гуль, желающий изучить Власть над Тенью, должен иметь домитора из клана Ласомбра; аналогично, слуга Малкавиана вряд ли сможет изучить Некромантию.

Тем не менее, как только он изучает дисциплину, он может пользоваться витэ от любого клана, чтобы использовать ее; ревенанты могут использовать собственную витэ, чтобы разучить чуждую их домиторам дисциплину, к примеру, Серпентис.

Как только гуль изучил дисциплину, знание останется с ним, даже если он его не практикует некоторое время (например, потому, что по каким-либо причинам лишился возможности получать свою порцию витэ). Как только питание будет возобновлено, он, обычно, может использовать дисциплины как обычно. Но если дисциплина не используется слишком долго, она забывается. Если гуль более шести месяцев не получает витэ, он теряет точку в дисциплине. Через месяц он теряет точку в следующей дисциплине, и так пока не потеряет все дисциплины или пока не станет снова получать витэ. Если гуль имеет уровень любой дисциплины выше 1 и вынужден питаться витэ вампиров более высокого поколения, он теряет вторую точку. Если гуль имеет много дисциплин по уровню выше единицы, то первыми теряются менее известные; инстинктивные дисциплины Могущества, Стойкости и Скорости теряются в самую последнюю очередь. Стойкость теряется самой последней. (По правилам, если гуль со стойкостью 2 не имеет доступа к питанию витэ вампиров низкого поколения, то, получая свою порцию от более слабокровных каинитов, он теряет уровень дисциплины и у него остается Стойкость 1).

К примеру, Рауль питался от своего домитора, принадлежавшего к Шестому Поколению. За время своей жизни с ним Рауль изучил Могущество 2, Стойкость 1 и Прорицание 1. Домитор Рауля был убит, и с тех пор прошло шесть месяцев. Сначала Рауль теряет точку в Могуществе, как в самой первой изученной дисциплине. Проходит седьмой месяц, когда Рауль не получает ни капли витэ, и он теряет свои скудные познания в дисциплине Прорицания. Спустя две недели он все-таки получает порцию витэ. У него остается Могущество 1 и Стойкость 1; чтобы восстановить потерянные уровни дисциплины, он должен изучить их заново и снова истратить на них полученные очки опыта. Он не сможет изучить Могущество 2, пока не станет получать витэ от вампира как минимум Седьмого Поколения.

Ни один гуль не сможет использовать ни одну дисциплину без хотя бы одного пункта витэ в своих венах. Хоть он и может помнить, как именно пользоваться Дисциплинами, их использование невозможно для простого человека.

Безумие

Рассказчик должен решить, какие ситуации могут вызывать приступ Безумия (в среднем, сложность на впадение в Безумие у гулей втрое ниже, чем у вампиров), гулей провоцируют на впадение в Безумие намного чаще, чем вампиров. Человеческая природа гулей постоянно борется с их Зверями, но человеческая природа намного превышает вампирскую. Поэтому в хронике, включающей гулей и вампиров расчеты должны быть иными, чем в хронике, рассчитанной исключительно на гулей.

Для того, чтобы гуль мог сопротивляться Безумию, игрок, ведущий гуля, должен сделать бросок Самоконтроля, трудность которого в каждом случае различна. Игрок должен выбросить не менее пяти успехов, прежде чем преодолеет Безумие полностью. Каждый успех препятствует впадению в Безумие на один ход. Сложность определяется на усмотрение Рассказчика; таблица сложностей для некоторых общих провокаций приведена ниже. Для гуля, страдающего Животной Истерией, указанные ниже цифры увеличиваются на 3 (сложность 3 становится сложностью 6, и т.п.)

Провокация	Сложность
Запах крови домитора (когда голоден)	3
Видит кровь домитора (когда голоден)	3
Вкус крови	3
Словесные угрозы домитору	3
Использование наркотиков или галлюциногенов	3
Избиение домитора	4
Угроза домитору	4
Домитор, оказывающий внимание другому гулю	4
Не справившийся с порцией витэ	4
Вид, запах или вкус человеческой крови	4
Атака оборотня	5
Чрезмерная доза витэ домитора	5
Унижение перед смертными	5
Унижение перед домитором	6
Отлучение	6

Передозировка

Гули могут выпить больше витэ, чем они смогут растворить в своих венах, что часто является причиной опасных побочных эффектов. За каждый пункт Выносливости гуль может "растворить" дополнительный Пункт Крови в своих венах. Если гуль выпивает больше витэ, чем может вместить, он должен сделать проверку Выносливости (сложность 8). При успехе гуль может использовать избыток Крови точно так же, как и остальную витэ. При неудаче он получает урон, равный Уровню Здоровья за каждый избыточный Пункт Крови. Кроме того, в этом случае избыток Крови не может быть использован для увеличения атрибутов или исцеления ранений. В течение сцены гуль испытывает тошноту и рвоту, при которой избыточная кровь удаляется из организма; пока это не закончится, гуль не сможет использовать ни одного Пункта Крови.

Пока гуль страдает от передозировки витэ, его шансы впасть в Безумие равны шансам вампира. Скорость реакции увеличивается (гуль временно получает один пункт Ловкости), но страдающий передозировкой гуль должен делать бросок Восприятия +Самоконтроля каждую сцену, при неудачах страдая от сильных галлюцинаций (продолжительность эффекта остается на усмотрение Рассказчика). Наконец, гули, страдающие от передозировки витэ конкретного клана, автоматически страдают всеми недостатками (если имеются) содержащимися в этой крови.

Регенерация

Гули могут регенерировать конечности, но это не автоматически предусматриваемое действие. Для того, чтобы вырастить потерянную часть тела, гуль должен использовать один пункт Силы Воли, после чего истратить на это определенное количество Пунктов Крови (один - за палец или глаз, два - за ступню или ладонь, три - за целую конечность) и сделать бросок Выносливости (Сложность 8). Если бросок неудачен, то гулю не удается регенерировать. Древние гули регенерируют легче; за каждое столетие сложность уменьшается на единицу.

Ревенанты, витэ и Пункты Крови.

Ревенанты производят собственную витэ, но могут таже и пить витэ вампиров. (Если использовать дополнительные правила по Принятию Крови, то ревенант может перерабатывать только собственную витэ и перед принятием крови вампира должен избавиться от аналогичного количества собственных пунктов крови). Ревенанты могут тратить собственную витэ,

восстанавливая ее по одному Пункту Крови за день. Данное правило распространяется на здоровых и хорошо питающихся ревенантов.

Пока ревенанты могут пить вампирскую витэ, они живут столь же долго, как и прочие гули. Даже без принятия витэ они достаточно долговечны; ревенанты живут необычайно долго (150 лет + 50 лет за каждый пункт Выносливости).

Кровь Кланов

Витэ некоторых кланов обладает особыми свойствами. Если гуль выпил пять или более Пунктов Крови от вампира конкретного клана, он должен сделать бросок Выносливости (сложность 5) или унаследовать слабую форму клановой слабости домитора; эффект продолжается до тех пор, пока кровеносная система гуля не очищается (то есть, гуль имеет меньше пяти Пунктов Крови от вампира какого-либо клана).

Список кланов, подпадающих под это правило: Бруджа (гуль легче впадает в Безумие), Малкавиан (гуль страдает слабым психозом), Носферату (Внешность падает на один или два пункта, но никогда не падает ниже единицы), Вентру (гуль испытывает сильное желание испробовать еще крови Вентру, даже если это угрожает его домитору), Последователи Сета (гуль получает болезненную (-1 к броскам) сыпь, когда находится под прямыми солнечными лучами; кроме того, многие Последователи Сета имеют и другие недостатки Крови), любой Саббатовец (никаких особых эффектов, но гуль не может лечить болезни). По усмотрению Рассказчика кровь других кланов может вызывать аналогичные эффекты.

Отлучение

Отлученные гули страдают от симптомов отлучения шесть недель минус Выносливость гуля. Всякий раз, когда возникает возможность принять витэ, гуль должен сделать бросок Самоконтроля (сложность 7) или пытаться "добраться" до источника. К тому же, каждая неделя Отлучения требует от гуля броска, равного Интеллекту, со сложностью, равной Самоконтролю; если этот бросок неудачен, жажда витэ в гуле превращается в жажду человеческой крови, мяса или секса. Для того, чтобы сопротивляться этой жажде, гуль может использовать пункт Силы Воли. Если существует хоть один провал, никакая Сила Воли не сможет противодействовать этим желаниям, и гуль выполняет свои желания.

Глава вторая: Мастер и Слуги?

Те, кто испытывает страдания, должны видеть,

как бьются их сердца, и это должно

было стать своеобразным искуплением.

-- Percy Bysshe Shelley, "Julian and Maddalo"

Отношения между Сородичами и гулями не менее сложны,

чем отношения между Сородичами. Эта глава подробно

описывает некоторые виды отношений гулей с вампирами,

смертными и друг с другом.

Беккет, я нашла нечто, что не относится к собираемым вами знаниям Каинитов; тем не менее, здесь запечатлен несколько иной аспект, который может вас заинтересовать. Рукопись, вложенная мною в это послание, была переписана моей коллегой Кармелией с пленки, которую я обнаружила в отеле в Денвере. Я не смогла обнаружить имени докладчика (прежний владелец этой пленки ничего о нем не знает). Эта пленка является обязательной частью обучения для гулей, так или иначе оставшихся без домиторов, и привлекших внимание организации "Без Мастеров". Да, именно тех, что любят называть себя "Независимыми". Я надеюсь, что это покажется вам интригующим.

Ваша Люсия.

Гули против остальной части мира

Как вы просили, Люсия, вот копия. Докладчик - очевидно, мужчина, возможно, среднего возраста. Фон слышен слабо, вполне возможно, что докладчик имеет домашних животных - характерный звук, похожий на мурлыканье кошки, слышится как минимум дважды. Не слышно никаких звуков, позволяющих определить, была ли сделана данная запись в сельской или городской местности - скорее всего, запись происходила в безопасном режиме. В скобках указаны примечания, отображающие оттенок голоса или иной шум; вся означенная информация является подлинной. Надеюсь, что вам это пригодится. - Кармелия.

(Начало ленты. Щелчок; тяжкий вздох)

Итак. Вы свободны.

Мне все равно, как это случилось - у каждого это происходит по-своему. Большинство из вас приходят к нам с криками и просьбами, ибо ваш дорогой возлюбленный Мастер, принявший вас когда-то, отказался от вас, и вы не знаете, что теперь делать. Или, быть может, он избил вас - сложно поверить, а? Вы знали, что он безжалостен, но всегда думали, что он вечно будет заботиться о вас. Ха. Ему требовалась лишь ваша сила для выполнения определенной работы. И вы никогда не были ему нужны сами по себе.

Хорошо, ни слова больше. Мы не собираемся разыскивать именно вашего "благодетеля". Но, не поймите неправильно, нам нужно найти других вампиров, если мы желаем иметь "привычную для нас силу". И вы примете участие в подобной охоте, если хотите по-прежнему иметь витэ в своих венах. Но это не так уж и просто, и мы становимся все слабее с каждым восходом солнца.

Вампиры

(долгий вздох) Первое, что я говорю каждому претенденту - несколько слов о вампирах. Прежде, когда я был еще достаточно глуп, чтобы встречаться с подобными вам людьми лично, я часто замечал этот взгляд, когда я произносил эти слова. Взгляд, говорящий: "Я знаю вампиров. Я служил им некоторое время. Никто не может понять вампиров лучше меня".

Неправильно.

Вы не понимаете вампиров. Если бы вы поняли Сородичей (акцент на слове; слово произнесено с сарказмом и горечью) когда вы заключили сделку с дьяволом, вы никогда бы не приняли больше ни капли их крови. Если бы вы поняли вампиров и поняли бы хорошо, то вы никогда бы не захотели быть в их обществе; но лучше знать все, чем оставаться в неведении, правда? Если вы остались в неведении или не знаете вообще ничего - хорошо, сейчас я расскажу вам всю правду.

Есть причина того, что я рассказываю это. Да, я не записываю это из собственных эгоистических побуждений. Дело в том, что я знаю о вампирах, возможно, больше, чем некоторые из птенцов - неонатов, и я хочу, чтобы вы тоже знали больше - иначе вы не захотите присоединиться к нам. Мы тоже нуждаемся в вас.

Так, для начала примите как должное то, что я знаю то, о чем говорю, и эта запись будет намного легче восприниматься (кашель) Право. Теперь - небольшой совет, который я хочу вам дать - не думайте, что я вас ободряю. Это достаточно просто: бойтесь. Страх является самым здравым инстинктом в данном случае. Конечно, это не самое лучшее - действовать под влиянием постоянного страха или действовать, несмотря на него. Но если вы не боитесь абсолютно ничего, то вы скорее всего умрете. Или - хуже, в зависимости от того, с кем вам "повезет" встретиться. Мы здесь говорим о вампирах: невидимые полубоги, прожившие столетия. Они, естественно, намного сильнее, чем вы, и способны на любые чудовищные поступки, когда они в ярости (незначительная пауза). Но они могут быть убиты.

Нам нужна их кровь, чтобы сохранить свои силы, свои знания, и мы должны получать ее тем или иным способом. Эти методы требуют определенных знаний, а именно: их слабых и сильных сторон. Теперь же слушайте внимательно, даже если я упомяну факты, которые вам уже известны. Я, конечно же, не стану проводить письменный экзамен, но эти знания и в самом деле вам необходимы.

Секты

(Звук, похожий на глотание; слышится плеск жидкости в стакане) Хорошо, есть две политические группы вампиров, и я полагаю, что вы знаете различие между ними. Для тех, кто не знает: Камарилья - группа, которая выступает за секретность; она отличается феодальной структурой. Саббат - дикари, желающие жить в свое удовольствие. Конечно, я могу знать всех целей этих групп. Я знаю лишь немногим больше о политике вампиров, чем большинство гулей.

Камарилья

Так какую организацию вы считаете лучшей? Правильно, никакую, - это создано вампирами для вампиров. Дом в викторианском стиле, черная кожа или костюм от Армани. "Лучшее" зависит от того, что вам нужно.

Вампиры Камарильи более утонченные. Во-первых, они пытаются вести себя подобно смертным, чтобы сохранить Маскарад (оттенок сарказма в голосе). Во-вторых вампиры Камарильи пытаются поддерживать светский образ жизни. Они время от времени посещают театр, занимаются политикой. На первый взгляд кажется, что они все еще остаются людьми - настолько, насколько у них получается. Но они бесчеловечны, возразите вы, и они не менее жестоки. Если кто-то открывает секреты и нарушает Маскарад, то этому вампиру грозит смерть. Итак, они лучшие лишь среди прочих лжецов, и они всего лишь поддерживают чувство порядка. Все эти утверждения, что Камарилья более цивилизована, и, следовательно, более полезна - лишь утверждения.

Вот пример: гули автоматически являются нарушением Маскарада. Это смертные, знающие о вампирах. Следовательно, если гули показывают хоть малейшее неуважение, их судьба незавидна. (откашлялся) Есть и другие примеры, которые вы смогли бы привести сами.

Саббат.

Нет ничего хорошего и в Саббате. Это сборище гордых и свободных ублюдков, основывающееся на честности. И что - это они называют честным? Кровососущие чудовища, вылезшие из могилы, которые часто проклинают полученный дар, подобный этому!

Саббат - сборище садистов и пример для свободолюбивой части Сородичей. Эта аналогия была проведена моим другом, но я думаю, здесь она смотрится как нельзя кстати. Их главная цель - как можно лучше проводить время в своих забавах и сражениях. Их забавы кровавы и жестоки. Они много говорят о братстве и свободе, но не думайте, что вы запросто можете вступить в эту партию и бороться за свободу ваших новых братьев и сестер.

Черт возьми, они отнюдь не состоят из одних уличных громил. У них есть организация, которая считает, что миром должны править вампиры. Я не говорю, что их лидеры являются властителями мира, хотя бы один, но Саббат доставляет немало беспокойства такой организации, как Камарилья, а это что-нибудь да значит. Вы должны были догадаться, что эта секта состоит не только из пушечного мяса, иначе бы они не смогли существовать так долго, сколько они существуют.

(Звуки, похожие на мурлыкание кошки), теперь слушайте очень внимательно; вы должны понимать, что все их высокие политические идеи означают, что вы - лишь вещь, о которой никто не станет беспокоиться. Для них вы всего лишь грязь на ботинках. Большинство саббатовцев смотрят на нас, как на способ ненужной траты витэ; обычно они не принимают гулей

вообще, если только не задумают какое-либо невыполнимое задание. Есть одно исключение, но (небольшая пауза) я упомяну о нем позднее. Не питайте надежд, это не самые лучшие новости.

Итак, что мы имеем. Жизнь среди саббатовцев воняет. Им даже не нужно особых причин, чтобы разрубить вас на кусочки и накормить вами собак. Они сделают это просто так, всего лишь потому, что им скучно, а мы ведь созданы для того, чтобы развлекать их, верно?(Более тихое мурылканье) Если вы живете в городе, где правит Саббат, то это - хороший повод для того, чтобы переехать на новое место. Дипломатия среди них практически бесполезна. Так что если вы более интеллигентного типа или если вы не хотите существовать рядом с постоянной угрозой, то самое лучшее - переехать туда, где распространяется власть Камарильи.

Узнай своего противника

Это все, что касалось политики. Теперь давайте поговорим о семействах. Происхождение каждого вампира связано с его проклятием и их кланы легко классифицируются, почти так же, как человеческие семейства. От клана зависит проклятие вампира, его сила и даже в некоторой степени его личность. И это, естественно, может отразиться на гулях. Верно. Именно поэтому знание кланов крайне важно - постарайтесь узнать о них все, что сможете.

Я знаю 13 кланов, а также знаю, что существуют не входящие в них линии крови. Это изумительно, когда гули вдруг считают своих домиторов представителями дешевых вампирских романов и не знают ничего более. Давайте же начнем знакомиться с кланами - по алфавиту. (Шелест страниц).

Ассамиты

Мало что известно об этом клане. Известно лишь, что это восточный клан вампиров -убийц, берущих кровь за свои услуги. Я ни разу не встречал ни одного из них. Если они и держат гулей, ни один из них еще не был брошен ими.

Это может вызвать мурашки при мысли, что кто-то из этого клана станет охотиться на нас. Не беспокойтесь об этом. Если вы когда-либо увидите одного из них, у вас не останется времени проанализировать его действия на досуге.

Бруджа

Теперь о Бруджа... (мягкий смешок) Мы знаем много о Бруджах. Бруджи есть в каждом городе, и они с удовольствием принимают гулей.

У меня есть два мнения о Бруджа. Во-первых, их отношение к вам будет, скорее всего... как к равному. Они мечтают о равенстве и - по крайней мере, большинство более младших - считают общепринятые нравы большой крысиной задницей. Они могут видеть в гуле приятеля и они вечно ищут союзников в борьбе за свободу. Этот клан Проклятых, насколько я знаю, принадлежит к секте Камарилья.

Вы знаете их слабость. Бруджа намного легче поддается Безумию. Я не должен объяснять вам, на что похоже Безумие, когда вы впадаете в ярость или панически чего-либо боитесь; возможно, вы уже испытали Безумие сами. Но Бруджа может разъяриться практически без причины. Кто-то останавливает их компанию? Бродяга подходит и настойчиво просит милостыню? Телеевангелист продолжает ненавистную передачу? (тихий свист) Это может быть причиной ярости, и Бруджа разорвет в мелкие клочки всякого, кто попадется ему под руку. Это их уязвимое место. Бруджа в Безумии забывает о своих пистолетах, и его легко заманить в засаду. План может прекрасно сработать, но вы будете счастливчиком, если останетесь в живых.

Они - проклятые воители, возможно, самый свирепый клан, и они много сражаются. Однажды некий Хьюстон Бруджа узнал о нашем сообществе и захотел помогать нам. Но я не стал отвечать Хьюстону и не возвращался в город, где он жил, более трех лет. Я просто не верю им, несмотря на то, что предложение было серьезным, равно как и слова о родстве наших целей и целей анархов.

Анархи, скорее всего, вам совершенно неизвестны, - это Сородичи, которые постоянно путешествуют и не придерживаются правил ни одной из сект. Что именно они представляют, я не знаю: название "анархи" предполагает анархию, но я имею слишком много старых шрамов, чтобы доверять слову вампира. Они не имеют никакого управляющего центра, насколько мне известно, но никогда не допускают мысли, что хаотичное поведение может быть глупым.

Каитиффы

Следующими будут Каитиффы.

Просто чтобы развеять ваши заблуждения, хочу сказать, что Каитиффы - не клан. Они - просто отдельная группа, секта, которая может входить в любую другую. Это произвольная группа вампиров, которые могут принадлежать к любому из кланов. Они не организованны, насколько я знаю, и каждый из них индивидуален, что не позволяет мне говорить о "клане Каитиффов".

Последователи Сета

Кто-то считает, что последователи Сета - большая шутка, культ кровопийц, поклоняющихся мертвому богу.

Это совершенно не так.

(медленный вдох) Последователи Сета являются реальной проблемой. Вы знаете, что другие вампиры не любят их, если бы некоторые не видели в них огромную угрозу. Поклоняющиеся Змее - древние реликты, фанатики, не понявшие, что звероголовые боги умерли тысячелетия назад. Да, это звучит достаточно обманчиво.

Но когда вы смотрите на людей на улицах, то вы видите нечто иное. Да, Последователи почти всегда состоят в организованной преступности и занимаются торговлей наркотиками. Но они, кажется, особо свирепо относятся к лояльности. Вы знаете теперь, что большинство домиторов лишают вас того, что вам требуется, пытаются вас переломить и заставить голодать? Не Последователи Сета. Они дают вам все, что нужно; они дают вам даже больше, если вы преуспеваете. Вы не должны быть выбранным за какие-то особые свойства гулем. Они даже выдадут вам наличные, чтобы вы могли поместить вашего ребенка в детский сад. Все это без определенных к вам требований. Как можно отклонить предложение, подобное этому?

И это что-то, от чего большинство гулей не может отказаться. Я догадываюсь, почему - они не видят того, что видим мы. Но каждый Последователь Сета имеет множество гулей, множество человеческих друзей, которые привязаны к ним сильнее, чем если бы были связаны Кровной Связью. Для этих людей их друг является лучшим человеком, которого они могли встретить. Они убьют и умрут во имя своего благодетеля. (пауза) Последователям Сета сложно подобраться к вам, если вы - богатый, могущественный вампир, имеющий собственный пентхаус. Но в худших местах они единственная и основная сила. И они вовсе не любят трущобы. (пауза) Прежде они предлагали помощь нашему сообществу. Никаких требований не прилагалось. Но нам известно, что если мы примем эту помощь, то можем потерять больше, чем получим. (долгая пауза). Мы отклоняем их помощь сейчас, это - наше официальное слово. Не соглашайтесь принимать кровь из любого из них. (мягкий кашель) Я думаю, вы уже поняли, что представляют из себя Последователи Сета.

Гангрел

Гангрел - самый жестокий и дикий клан. Они живут чаще всего в сельской местности и часто путешествуют между городами. Это было бы самоубийством для представителей любого другого клана, даже для тех, кто

может стать невидимым. Кроме того, если честно, немногие гули присоединяются к Гангрелам. Из того, что я слышал, Гангрелы предпочитают компанию животных (фыркает) Они никогда не останавливаются в городах надолго, они слишком дикие для этого. Они избегают политики, и они никогда не имеют достаточно средств. В общем, я должен сказать, что они не стоят усилий. Ни один вампир, даже Бруджа, не превращается в моменты ярости в такое дикое животное. Единственное преимущество - вы не должны беспокоиться о том, что у них будет много друзей. Гангрелы почти всегда одиночки. Было время, я встречал нескольких Гангрелов.

Джованни

Джованни имеют крайне прочные связи внутри клана. Почти все Джованни - итальянцы, и почти каждая ветвь семьи поддерживается вампирами - я не рассчитываю, что меня услышит кто-то, кто не видел имя Джованни в названии банка на своих кредитных карточках. Я догадываюсь, что их гулями могут стать лишь те, кто принадлежит к их семейству - или я просто никого еще не встречал. Они - вампирская мафия, владеющая банковскими счетами и странными силами.

(ритмичный звук, пальцы барабанят по столу) И, словно не могло быть еще хуже, эти ублюдки носят прозвище "Некроманты". Правда ли они могут поднять мертвых? Я не знаю. Я не хочу этого знать.

Не пытайтесь прятаться среди них. Они заинтересованы в богатстве, но еще больше они интересуются информацией. Просто работайте вместе с их слугами, и не вставайте между ними. (прочищает горло) Вы должны брать Джованни на расстоянии, или он расправится с вами. И вы должны убедиться, что он один, иначе весь клан будет мстить за него. Это не люди, которые могут прощать.

Ласомбра

Итак, мы дошли до Ласомбра. Как мне кажется, представители этого клана присутствуют только в Саббате; они управляют этой сектой. Чтобы узнать, не является ли вампир Ласомбра, следует проверить их зеркалом. Ласомбра не отражаются в зеркалах. Я раньше думал, что это сказки - наподобие той, что вампир не может пересечь текущую воду; хотя, быть может, в то время просто не было душа. Ласомбра - это хладнокровные ублюдки.

Но это не самый лучший способ опознать Ласомбру; во-первых, они терпеть не могут зеркала, и все зависит от того, находитесь вы на территории Саббата или нет, и есть ли поблизости вампир, который может сойти за вашего домитора. Ласомбра ненавидит нас, неизвестно почему. Те гули, что прежде принадлежали Ласомбрам, испытали много неприятных моментов.

Бесчувственные ублюдки, древние "Тени"(слово произнесено с оттенком горечи и презрения) носят староиспанские наряды; младшие потомки часто напоминают Бруджа, поскольку любят носить черную кожу и много металла.

Я должен сообщить, что вы никогда не должны выходить из укрытия. Они любят играть в жестокие игры, и они любят играть со своей пищей. Некоторые из младшего поколения слишком самоуверенны, но древние всегда оказываются на три шага впереди. Если вы хотите поймать одного из немертвых этого клана, заманите их в место, заполненное прожекторами. Я не шучу. Это, может быть, было неизвестно вам прежде, но когда вы окружаете Ласомбру стеной из света, не оставляя ни одной тени, он слабеет. Затем его можно спокойно расстрелять из винтовки. Не убирайте свет до тех пор, пока он не прекратит шевелиться. Далее вы можете делать с ним все, что захотите. Если вы хотите содержать его в плену, то камера должна быть хорошо освещена. Без теней. Стоит ли делать это? Поверьте мне, это сохранит вам жизнь. (скрип ручки о бумагу)

Малкавиан

(звук переворачивающейся страницы; докладчик тяжело вздыхает)

Теперь вы можете услышать о Малкавианах.

Боже, они ужасающи.

Один из моих знакомых говорил мне, что они безвредны, что они просто дурачатся. Это было самое глупое, что я слышал. Каждый Малкавиан сумасшедший в той или иной степени. Я не говорю "странный, как безумец" наподобие Дональда Дака, я говорю "сумасшедший псих", подобный Чарли Мэнсону или Джефри Данмеру или тем странным бродягам, которые разговаривают сами с собой. Они могут казаться вежливыми и абсолютно нормальными. Они любят претендовать на более глубокое видение.

И когда вы встретите снова этих лунатиков, они будут совершенно другими. Они могут порезать вашего лучшего друга на кусочки, при этом глупо хихикая. Я также слышал, что они могут управлять людьми, просто шепча слова наподобие "вы носите шляпу Бога" или "убейте вашего друга". Догадываетесь, какую они любят компанию. Я знаю, что все их гули становятся не менее безумны, чем они сами. Так стоят ли они вообще каких-либо усилий?

Определите свою цель. Если вы точно знаете, что это Малкавиан, вычлените его безумие. Найдите слабость и используйте ее. Если он страдает маниакально-депрессивным психозом, возьмите его в депрессивной стадии, если он страдает раздвоением личности, используйте наиболее слабую личность. Они не сильны в рукопашном бою, но они могут устроить любую ловушку. Поразите его быстро и жестко - если у Малкавиана есть время для ответных действий, то вы потеряли не только свою жизнь, но и свой разум.

Носферату

(кашель) Носферату не самое лучшее, но, по крайней мере, вы обычно сразу понимаете, кто именно перед вами. Если вы видели одного, вы уже их ни с кем не спутаете. Это скрытные ублюдки, и чаще вы можете встретиться с ними по электронной почте, чем увидеть их лично. Неплохая вещь. Если вы видели Носферату "без маски" (возможно, это означает прекращение использования Затемнения), вы этого никогда не забудете. Они похожи на мутантов или прокаженных и воняют, словно только что вылезли из сточной канавы - естественно, причиной является то, что они живут в канализациях. Если вы встретите одного из них, вам может показаться, что к вам пришел самый страшный кошмар, который может вам привидеться. Со мной такое случалось.

Вы должны быть осторожны, питаясь ими, если вы хотите сохранить свой внешний вид по-прежнему прекрасным. Часто питающиеся от Носферату теряют свою красоту. Еще одна сторона - многие Носферату согласны выдать взамен себя кого-нибудь из своих вампирских собратьев. Это может означать полезную информацию, которую вы можете получить. Обычно они держат слово, - но не всегда, так что я не могу тут что-либо рекомендовать.

(мягкий смешок) Так что встает реальный вопрос: стоит ли их витэ процесса охоты, если она передает уродство? Хмм. Это реальная проблема. один мой друг говорит, что они - достаточно неплохой материал для получения крови. Клянусь, он именно это и делал. Конечно, дело прошлое, возможно спустя несколько лет его взгляды поменялись или же он просто не пил их кровь некоторое время. Когда он принимал витэ Носферату, то становился похожим на окурок, покрытый красной сыпью. Сейчас же он выглядит достаточно неплохо. Итак, как я догадываюсь, это уродство по большей части проходит, но если выбор стоит между кровью Носферату и возможностью остаться вообще без крови, то даже кровь Носферату не кажется мне слишком отвратительной.

Носферату чем-то схожи с Малкавиан: они не менее ловки и мало искушены в драках. Кроме того, они имеют обширные информационные сети и их сложно поймать. Попытайтесь отыскать молодого и малоопытного, который еще не успел установить достаточно связей. Кроме того, практически каждый Носферату имеет врагов, что неудивительно для уродливых интеллектуальных ублюдков, так что вы можете даже приобрести союзников, устранив конкретного Носферату.

Равнос

(пауза, кассета начинается с другой стороны) Я догадываюсь, что мог бы сказать о Равносах сразу же после того, как упомянул клан Гангрел, поскольку эти два клана имеют много общего. Но они не одиночки, они всегда ходят группами, образуя семью и не принимая гулей со стороны.

Равнос являются отверженными по другой причине, чем клан Гангрел. Я думаю, вы слышали о них задолго до нашей встречи - дикие слухи о каинитах цыганской крови, что приходят в город и ускользают независимо от его Принца. Или, быть может, ваш домитор говорил о том, что в его домене похозяйничали Равносы.

Знаете вы или нет, вы никогда не будете готовы к встрече с ними. Они приходят в город с танцем и шумом, останавливаются там ненадолго. Быть может, вы встретите одного из них вечером. Он кажется нормальным, хотя одет слегка экзотично - и мир вдруг исчезает. Стены изгибаются, ваше тело тает, небеса разверзаются и - бум! Вы остаетесь совершенно одни на пустынной улице, ограбленный до последней ниточки. Чтобы получить власть над вами, им всего лишь нужно на мгновение завладеть вашим вниманием. И, как бы вы не возражали, им не нужно причин для подобных выходок. (звук питья) Я думаю, что они крайне редко имеют гулей. В этом есть смысл. Никто не сможет быть с ними на равных. (царапающие звуки, пауза) Их можно довольно-таки легко приманить. У них есть нечто, подобное синдрому "лучшего в мире вора" - пустите слух, что у вас есть нечто интересное, что "невозможно украсть", и ждите Равносов в гости. Лучше разобраться с ними быстро, как только заметите, иначе они с легкостью уйдут от вас.

Тореадор

(звуки питья; откашлялся) Самым известным кланом должен быть клан Тореадор. Очень красивые, очень умные; они - те, кто клянется в том, что жить можно только красиво. Но вы видите, что эта красота имеет множество острых граней (голос смягчается) Я не знаю, есть ли какой-нибудь особый подход к Тореадорам, поскольку, если вы видели хотя бы одного из них, вы знаете, как трудно избирать их своей целью. Они обычно выбирают красивых гулей, иногда безжалостно используют своих компаньонов в делах. Конец может быть хорошим или плохим. (стук; по металлу или по дереву?) Быть может, став образом вечной любви, гуль получит в дар бессмертие - и дальнейший путь его будет путем вампира. Или, быть может, Тореадор размажет гуля по полу, вопя о предательстве. Может случиться любая из вариаций.

(откашлялся; голос умышленно (?) печальный) Они сильны, но их можно одолеть. Ими питаться легче, чем кем-либо другим. Побочный эффект незначителен - всего лишь усиление чувства прекрасного. Я не указываю вам, как играть, вы сами можете разобраться.

Тремер

(кашель; небольшая пауза) Семь кланов состоят в Камарилье. Два из них настолько скрытны, что мы не имеем о них практически никакой информации. Первый клан, как вы уже догадались, Гангрел. Я уже говорил о них. Другой клан - Тремер.

Если вы играете в словесные ассоциации с вампиром и упоминаете клан Тремер, обычно в ответ следует слово "колдуны". Это слово хорошо отражает их природу.

Тремеры обитают группами в отдельных домах, это все, что я могу о них сказать. Они, кажется, чтут формальности и традиции, ритуалы и догмы. Остальные кланы недолюбливают их, очевидно они даже не имеют союзников вне собственного клана. Конечно, они компенсируют это как можно более плотной связью. Войти в их клан не так уж и легко. Их слуги обладают секретной многоуровневой защитой.

Но реальное положение дел таково, что Тремеры имеют мистические силы в своей власти, и эти мистические силы работают. Вуду, можо, ю-ю, медицина, древняя магия - я не знаю, как именно оно называется, и не думаю, что это имеет значение. Результаты - те же; они могут погрузить в сон, вызвать шторм, и многое другое. Подумайте только, что таинственные детские сказки стали реальностью. Я догадываюсь, что никто не имеет лучшей библиотеки, чем клан Тремер. Никогда не пытайтесь поймать их вблизи от жилища; это так же рискованно, как брать голыми руками гремучую змею. Если вы должны раздобыть Тремера, постарайтесь выманить его на нейтральную территорию, если это вообще возможно. Они сильны вблизи своей берлоги и их магия смертельна. В этом вы можете быть уверены. (звук питья)

Тзимицу

Следующие, согласно записям, - Тзимицу. (длительная пауза, слабый шум фона. После - вздох, повествование продолжается:) Из всех вампиров, кого я видел и о ком я слышал, эти - абсолютные моральные уроды. Вы можете служить им один вечер, а на следующую ночь вы уже лежите на лабораторном столе, ваша плоть изменяется, вырастают когти, и вы превращаетесь в нечто, что им нужнее. Мутации подобные монстру Франкенштейна или тем, кто попал под радиационное излучение, покажутся вам невинными забавами. Они любят пытки, и станут вытаскивать из вас нерв за нервом просто для того, чтобы определить, когда вы громче кричите. Нет, это не самое худшее. Хуже всего - то, что они не испытывают или не показывают удовольствия от процесса. Они, подобно доктору или ученому, перебирают вашу плоть, изучая вашу реакцию и конвульсии, которые вписываются в какой-то только им ведомый эксперимент. Я слышал, некоторые освободившиеся с радостью идут к ним в слуги. "Сделайте меня

красивым", говорят они. "Нарастите мне мускулы". "Научите меня тому, что вы умеете". (короткая пауза. Докладчик продолжает слегка приглушенным голосом:) Никогда не ходите к Извергам. Если вы вдруг увидели одного из них или даже слышите, что в округе бродит один из них, уходите. Попытайтесь сбежать, даже если это будет грозить вам смертью.

Вентру

(снова пауза; шелест бумаги. Когда докладчик продолжает, его голос звучит более ясно.)

Под конец у нас остались Вентру. Они - ответ Камарильи на Ласомбра в Саббате; они ненавидят друг друга, вероятно, потому, что оба клана есть не что иное, как правители. Я могу сказать, что Вентру лучше всего знают о своих обязанностях и правах цивилизованных аристократов. Верно, не всегда, но они "цивилизованы" достаточно, чтобы держать своего Зверя в узде, так сказать.

Во всяком случае, Вентру - судя по всему, настоящие правители-негодяи. Они чаще всего бывают Принцами, поскольку имеют больше связей, чем кто-либо еще. Если Принц Вентру даже просто подозревает, что гуль ставит под угрозу Маскарад, пф-ф-ф! До свидания, гуль. (смешок), благодарю вас за услуги, и попытайтесь не испачкать мой ковер своей кровью. Но они имеют много слуг и управляют ими подобно лордам и леди из поместий. Так же они редко входят в какие-либо организации, в большинстве случаев полагаясь на себя. Чаще всего Вентру делает гулями своих смертных потомков и их семейства, становясь патриархом собственного мини-клана.

Вентру также дает надежду на бессмертие большинству пешек, которых он по тем или иным причинам не может отпустить. Это адское предложение, особенно если вы ведете дела несколько лет и у вас мало времени на ожидание. Не все гули Вентру являются частью их семейных слуг, так что будьте осторожны! Сержант полиции в одном из участков может не только принадлежать Вентру, но может и сам по себе узнать некоторые сверхъестественные хитрости.

(кашель) Есть одна хорошая вещь при работе с Вентру, - то, что они имеют столько гулей, что вы не привлечете особого внимания. Те игры - вы, вероятно, изучили их уже достаточно хорошо, верно? Они похожи среди разных домов Вентру. И не каждый имеет звание хорошего домитора, так что мы запросто можем брать, что хотим, прямо под носом Вентру. Подружившись с одним или двумя семейными гулями, вы сможете запросто честно добывать кровь Вентру для собственных надобностей.

Но это сложная задача, и я не рекомендую вам пробовать это, пока вы действительно не разберетесь во всем этом.

Другие

(мягкий удар, возможно, записная книжка упала)

Одни из них, о ком мы знаем большинство - вампиры. Но, хоть они и были центром нашей жизни некоторое время, вполне можно предположить, что они - не единственные существа с силой, превышающей нашу. Я знаю точно, что истории о Бугимене, равно как и некоторые другие городские легенды, являются политикой кланов. Но я слышал и другие истории. И хоть я не имею никакой причины прислушиваться к словам вампиров, я думаю, что эти истории могут быть истиной. По крайней мере, существование двух видов отличных от нас и вампиров существ - неоспоримая истина.

Оборотни

Верно, лучше всего начать с Люпинов. Вы могли слышать о них. Я сомневаюсь, что кто-то из вас сражался с ними - вы ведь до сих пор живы, правда? Они - одна из причин, по которой вампиры создают гулей, подобных нам: пушечное мясо. Оборотни живут в лесах, за городами. Я слышал, что это одна из причин, по которой вампиры предпочитают жить в городах. Люпины ненавидят вампиров, они уничтожают их сразу же, как только видят. Многие вампиры создают армии гулей, вооруженных пушками с серебряными пулями и отправляют их туда, чтобы отогнать Люпинов. Некоторые гули даже выживают при подобной охоте.

Почему они не делают для этой работы подобных себе? Несомненно, лишь потому, что мы - более дешевый расходный материал. Но я видел, как действительно сильные вампиры боялись Люпинов. Это немертвые, способные разорвать лист железа как тонкий платок!

Так, если вампиры боятся Люпинов, то что это означает для нас? В моем случае - лишь большую осторожность при перемещении. Никто пока не смог найти Люпинов и договориться с ними. Пара моих коллег, изучивших науку Гангрелов - разговор с животными, думают попытаться встретиться, но пока что это невозможно.

Ведьмы и Колдуны

Мне стало известно, что обычные люди могут получить не меньшую силу, чем мы. Мы используем Кровь как источник нашей силы и наших талантов, но, кажется, есть другой путь.

Я упоминал о клане Тремер. Верно, они не единственные, кто может использовать магию. Некоторые ведьмы и колдуны имеют реальную мощь. Я не говорю о неоязычниках, устраивающих празднества и карнавалы. Я говорю о колдунах, которые используют работающую магию во всех ее проявлениях. Некоторые из них пользуются песнопениями, сила других заключена в компьютерах, третьи используют ритуалы и жертвоприношения. Я слишком мало их знаю, чтобы объяснять, что именно они думают.

Единственное, что можно сказать - эти люди могут творить магию. Я не могу сказать точно. Я догадываюсь, что они не хотят, чтобы о них стало всем известно. Лучшее, что можно сделать, если вы встретите реальную ведьму или колдуна - самое трудное - будьте терпеливы. Это не так уж и легко. Если источник их магии был бы как-то связан с нашим, мы бы имели намного больше шансов выжить. У нас нет времени, чтобы начать обыскивать антикварные книжные магазины в поисках истины. Мы уже имеем достаточно сил, чтобы их использовать.

Призраки

Что еще? (пауза; барабанит пальцами по столу) Хм-м. Вы верите в призраков? Достаточно странно, но большинство людей, кажется, больше верит в призраков, чем в вампиров. Или по крайней мере те, кого я встречал. Но после того как вы стали гулем, призраки не кажутся тем, что может вас напугать, не правда ли?

Да и нет.

Вампиры являются чудовищами. Если вы видели хоть одного из них в безумии, когда вампир разрывает кого-либо на кусочки, то не требуется особого воображения, чтобы бояться вампиров. С другой стороны - призраки. Хорошо. А теперь расшевелите чуть-чуть воображение, чтобы представить серьезно разозлившегося на вас призрака. Независимо от того, насколько страшны призраки, вампиры хуже. Правда? Как-то раз весь день вокруг меня дул ледяной ветер, я видел сияние огней Святого Эльма там, где их вообще не должно было быть. А потом я почувствовал огонь у самой щеки, и понял, что это вспышка гнева кого-то, кого я не видел. Обычно это происходило, когда я возвращался на родину моего старого домитора. Стоило мне подумать о нем, как этот призрак приходил ко мне.

Вампиры убивают многих людей. И многие из них наверняка не знают, что будет после смерти.

Так вот, должен сказать вам, что призраки существуют.

Прочие

Даже если кто-то еще существует, должен ли я говорить о ком-то еще? Я не знаю точно. Я не хочу сказать, что это будет похоже на поход в "Universal Studios" с их Тварью из Черной Лагуны, Мумиями и всем прочим... нет. Эльфы и Бигфут не живут недалеко от пришельцев из Зоны 51.

Но я слышал рассказы о вышедших из могилы, и я слышал эти рассказы от людей, которые знают о реальных вампирах. Не знаю, стоит ли нам беспокоиться о зомби. Некоторые говорят, что есть существа, родившиеся животными, но которые могут стать людьми и ходить среди нас.

(приглушенный кашель) Группа в Луизиане исчезла полностью, и последнее, что мы о них слышали - я вижу нечто, похожее на динозавра или дракона, это что-то выходит из болота, оно убивает нас. Мы никого не нашли там.

Что же следует делать? Это значит держать уши открытыми, не закрывать глаз и внимательно прислушиваться ко всему. Как может ваш чуткий слух сохранить вашу жизнь? (смешок) Он может пробудить ваши инстинкты. Не игнорируйте их.

Заключение

(пауза; скрип) Итак, постигайте основы жизни среди созданий ночи. Вы наверняка сможете узнать больше о себе. Если вы хотите изучить нечто новое, свяжитесь со старшим в вашей группе.

Я сказал все, что хотел. Мы свяжемся с вами в течение трех дней. Добро пожаловать на борт, и попытайтесь не умереть сразу же. (мягкий удар; кашель) (здесь запись кончается).

Среди Проклятых

Хотя мнение вампиров о гулях в большинстве своем зависит от принадлежности к клану, обычно гули воспринимаются как подчиненные, как несовершенные творения. Конечно, Сородичи верят, что они "привилегированный класс", и, следовательно, морально, физически и умственно выше гулей. Но ограничения, касающиеся поддержания Маскарада, дают преимущество гулям во многих ситуациях. Часто отношения между гулем и его домитором превращаются в борьбу.

Например, если гуль не получает достаточно внимания или витэ своего домитора, он может использовать завуалированные угрозы о перемене власти или конкурирующей секте, если он не получит витэ, внимание, или не удовлетворит иные потребности прямо сейчас. Чтобы избежать подобных конфликтов и полностью использовать силу гуля, разумный вампир соотносит равные дозы внимания и дисциплины.

Камарилья и Саббат имеют две различные точки зрения на роль гуля. Независимые кланы тоже имеют собственное отношение к этим существам.

Все же каждое отношение домитор-гуль уникально, в течение столетий различные кланы развивали стратегию использования гулей - и гули обучались у мастеров, которым они были родственны.

Два слова о Камарилье

Сначала я сделал так, что они не смогли сместить меня,

а потом производил на них впечатление своим

авторитетом и мастерством.

-- Edgar Rice Burroughs, A Princess of Mars

Вампиры Камарильи одновременно управляют и боятся действий своих гулей. Гули принося пользу, но их маниакально-деперессивное состояние внушает большое беспокойство Сородичам Камарильи. Тогда как гуль может легко добывать информацию об отдельных смертных и заботиться о делах Сородичей, он может легко проговориться о Маскараде.

Гули Бруджа

Гули Бруджа не менее разнообразны, чем личности самих Бруджа. В городах общество гулей Бруджа состоит в основном из уличных бандитов, от радикального активиста до ученого. Некоторые из гулей в последующем получат Становление, некоторые являются дополнением домиторов. Гули

обычно служат боевыми единицами; должности агитаторов и лидеров Бруджа предпочитают занимать сами или отдавать их своим Потомкам.

Следовательно, жизнь гуля Бруджа обычно концентрируется на деятельности "уничтожить цель X" или "взорвать цель Y".

Примечательным исключением являются смертные, подружившиеся с домитором; Бруджа всегда великодушно делится с ними Кровью, по крайней мере, сначала, так что часто Бруджа имеет одного или нескольких слуг в статусе "пьяниц-приятелей". Хотя со временем эти гули заканчивают или в роли "лакея" или в роли "разорванного трупа".

Бруджа обычно харизматичны, и их гули часто являются людьми, пытающимися быть как можно ближе к этим лидерам, принесшим "смысл" в их жизнь. (В отношении гулей Бруджа очень часто используют понятие "доброй воли", подразумевая, что те могут свободно выбирать свой путь независимо от позиции, занимаемой домитором).

Сравнительно немногие из гулей были принуждены - сверхсила и бесконечная жизнь обычно достаточный аргумент для молодых и упрямых. Это часто приводит к распрям между группами гулей Бруджа, чьи домиторы отстаивают диаметрально противоположные идеи.

Гули Бруджа обычно молоды и капризны, очень мало кто доживает до тех пор, когда станет старым и ограниченным. Витэ Бруджа - как опасный наркотик, приносящий опрометчивость и бесстрашие, и гули бешено борются за дело клана, попутно украшая себя татуировками - они знают, что трус никогда не будет избран для Становления. Те гули, что приобретают зрелость, более управляемы, чем большинство птенцов.

Узнав обо всем, зрелые не надеются на Становление и занимают определенное положение в обществе смертных. Это приносит разлад в отношения между "доверчивыми" младшими гулями и "самодовольными" старшими.

Гули Бруджа, особенно завербованные в уличной банде, поддерживают контакты со смертными и после преобразования в гулей, часто становясь источником жутковатых городских легенд. Такие гули стремятся стать главарями банд, что может у них получиться благодаря сверхъестественно увеличенной силе.

Домиторы Бруджа

Как домиторы Бруджа обычно обучают своих слуг основам риторики и Присутствия; гули, достаточно циничные или любопытные, чтобы начать расспрашивать Великого Лидера редко переживают последующую вспышку Безумия. Некоторые Бруджа действительно дают становление своим гулям, думающим, что они недостойны такой чести.

Как правило, Бруджа тяготеют к гулям - людям и животным - обладающим большой физической силой. В изолированных или напротив, опасных регионах Бруджа часто вербуют целые армии гулей, формируя собственную полицию. Чем больше смертных, тем больше потенциальных гулей и больше возможности питаться (Очень часто питание становится жесткой необходимостью, ведь чем больше у Бруджа гулей, тем больше крови они должны выпить, чтобы накормить своих голодных слуг).

Идеалисты Бруджа подходят более тонко к выбору гулей. Они считают, что гули лучше всего могут просочиться в Камарилью; следовательно, они ищут людей с высокими Социальными и Ментальными параметрами: харизматичные лидеры и агитаторы очаровывают революционеров-философов. Принца не уломаешь кулаками, поэтому такие гули проходят особую подготовку.

Гули Гангрелов

Гули Гангрелов , если такие есть, часто остаются одинокими и брошенными. Их мастера обращаются с ними как с "поставщиками крови", часто покидая их в тот момент, когда их потребность в витэ достигает своего пика. Такие гули часто отправляются на охоту за своими мастерами - большинство независимых гулей - "искателей" было одной из "ошибок" Гангрелов.

Так как Гангрел стремится к одиночеству, гули Гангрелов имеют слабую связь или вообще не имеют никакой связи с другими гулями или вампирами. Те, что пытаются вернуться к обычной смертной жизни, часто заканчивают обнищалыми, бездомными и больными, не в состоянии справиться с "нормальным" смертным обществом; они обычно умирают или их убивают, если их не принимает вампир из другого клана. Но немногие уцелевшие хотят оставаться гулями даже после их неудачи с Гангрелами, и эти гули обычно покупают вампирскую витэ у других гулей или просто крадут ее.

Скорее всего, наиболее долго с Гангрелом существуют гули-животные. Такие гули остаются верными своему домитору до тех пор, пока однажды ночью домитор не почувствует голод и не сможет найти никого другого, кто смог бы утолить этот голод. Обычно в результате гули-животные становятся пищей для полных раскаяния Гангрелов.

Домиторы Гангрелы

Любящие природу Гангрелы не имеют слишком много слуг - гулей.

В большинстве случаев, если им что-то нужно, они не боятся бродить по Пустошам. Если честно, Странники всегда знают, для чего создают гулей, и редко гуль Гангрела создается по легкомыслию, как это случается с гулями

Торедоров и Бруджа. Когда Гангрел берет смертного в гули, гуль часто покидается сразу же после того, как у домитора отпадает потребность в этом питающемся витэ слуге.

Иногда гули Гангрелов сопровождают их в путешествии, служа им "рюкзаком с едой", но большинство Гангрелов предпочитают путешествовать налегке. Следовательно, Гангрел скорее сделает своим попутчиком гуля-животное скорее, поскольку Гангрелы любят путешествовать среди лесов. Дисциплина клана Гангрел - Анимализм позволяет домитору лучше понимать своего гуля-животное, даже лучше, чем человека. Древние Гангрелы часто имеют столетних животных - гулей (достаточно сильных), к которым они достаточно сильно привязаны.

Если живущий в сельской местности Гангрел берет роль "протектора" (то есть, высшего хищника) изолированной от мира деревни, от случая к случаю создающий гулей, чтобы "управлять" (то есть, запугивать) обитателей. Такое явление крайне редко в наше время; хотя, нельзя сказать, что оно полностью исчезло - часто именно они являются причиной жутких легенд, рассказываемых соседями, о "странных существах, обитающих за деревней".

Пока Гангрел имеет эмпатическую связь с гулями, он старается выбирать в основном гулей-животных. Быть может, причиной является сильный Зверь или ассоциация клана с Люпинами, возможно, это общий недостаток Странников.

Гули Малкавиан

Гулем Малкавиан может быть каждый и всякий, если не забывать, чем они питаются. Витэ в их организмах бьется, словно мышка в лапках кошки; их настроение постоянно и непредсказуемо меняется, часто становясь все более и более маниакальным, чем больше они принимают Крови. Естественно, гули не виноваты в этом; то, что они имеют в домиторах Малкавиан, имеет свою плату.

Некоторые из этих гулей были похищены из специализированных учреждений или больниц, и их умственное состояние было не в лучшем виде еще до встречи с их безумными мастерами.

Некоторые гули Малкавиан продолжают общаться с людьми; некоторые нет. Это полностью зависит от прихоти их домитора. Те иногда направляют своих гулей в приюты, где они могут найти более безумные человеческие игрушки для своих мастеров или среди пациентов, или (после надлежащей обработки) среди администраторов учреждения. Лояльность гуля Малкавиан к своему домитору может быть особенно рискованной, когда объект любви подвержен психозу. Гуль может позволить своему домитору частично себя вскрыть, после чего остается один и страдает от потери крови, не понимая, почему это происходит. Умные гули могут обмануть домиторов, подтолкнув их к Становлению. Эти гули обычно очень дороги вампирам, а прочие слуги оказываются слишком безумны, чтобы хоть как-то к этому относиться.

Домиторы Малкавиан

Вампиры Малкавиан часто создают гулей: ради прихоти, просто пожелав завести домашнее животное, или же чтобы воплотить в жизнь причудливые картины, нарисованные их Сумасшествием. Не выказывая ни предпочтений, ни антипатий среди гулей, Малкавиан видит гулей как забавных морских свинок для экспериментов. Гули часто рассматриваются как живые игрушки Малкавиан, и некоторые гули Малкавиан являются мячиком для игры в пинг-понг, радостно мечущимися среди вампиров. Отношения к гулям меняются в зависимости от настроения конкретного члена клана. Малкавиан часто забывают, что они создавали гулей, оставляя своих жертв безумными, тоскующими, дезориентированными и удивляющимися, когда они получат снова порцию витэ (если они помнят, что им требуется именно кровь Сородичей).

Кроме того, каждые индивидуальные отношения зависят от типа Психоза Малкавиан. К примеру, домитор, страдающий Манией Величия воспринимает своего гуля как "протеже" или как "поклонника", в зависимости от настроения. И гуль может стать нянькой при Малкавиан, страдающем Регрессией. (Более подробно о психозах см. "Vampire: The Masquerade", p. 201.).

После того, как гуль приобретет Кровную Связь со своим домитором Малкавиан, достаточно часто вампир наслаждается умственной и физической слабостью игрушки, а гуль - умом и харизмой Сородича. Малкавиан может пристраститься к этому чувству могущества, подобно тому, как гуль становится пристрастившимся к крови домитора. Связь Малкавиан и гуля может быть означена словом "созависимость". Краткосрочная связь Малкавиана и гуля обычно протекает интенсивно, мелодраматично и фатально для одной или обеих сторон.

Малкавиан не обязательно берут гулей с аналогичными умственными расстройствами; к примеру, если вампир страдает навязчиво-принудительным неврозом и 17 раз проверяет, хорошо ли закрыта дверь, найдет ли он человека, страдающего тем же? (Весьма огорчительно, но, тем не менее, гуль наследует Психозы своего домитора). Бывает, что гуль - человек имеет лишь предпосылки к Психозу, который "развивают" в нем впоследствии. Но если вампир страдает психозом Фиксации Сила-Объект, то его гуль может иметь аналогичный предмет или одержимость, страдая от того же психоза. В конце концов, лунатики любят компанию.

Гули Носферату

Гули Канализационных Крыс уже давно стали классикой. По крайней мере, клан Носферату всегда заботится о хорошей работе своих гулей. К сожалению, витэ Носферату приносит аналогичные, хоть и меньшие, уродства в их гулях.

В целом, превращение смертных в гулей вызвано стремлением клана сохранить в своих кругах полезных людей. Кроме того, большинство гулей Носферату, не изолированы благодаря изменениям, вызванным Кровью.

Носферату предпочитают брать в гули людей, не занимающих особо высокое положение в обществе. Носферату предпочитают рабочих, обычно тех, чья работа связана с определенными местами. Прилежные рабочие, редко получающие похвалу и часто остающиеся без повышения, живущие на низкую заработную плату, уволенные из-за физической нетрудоспособности - вот кого берут в слуги Носферату. Те, кто становится гулями Носферату, обычно в последующем рассматриваются как будущее потомство, и гули Носферату довольно-таки часто получают Становление.

Соответственно, на гулей часто смотрят в подземельях Носферату как на "будущих потомков". Вампиры учат гулей быть смелыми, решительными, развивают их компетентность и преподают им историю клана. Очень часто подземелья Носферату имеют сходство с "общинами": каждый гуль работает не на отдельного Носферату, а для всех, и Носферату обращается ко всем гулям, животным и людям, с равным уважением.

Гули-животные общие для всего клана. Их легко создавать и они могут связаться с любым из членов клана, обладающим дисциплиной Анимализма. Животные - гули чаще всего бывают огромным городскими крысами. Наиболее часто эти гули возвращаются после первого принятия витэ Носферату, которая попадает в их кровь. (см. Clanbook: Nosferatu, p. 38)

После первого принятия животные возвращаются снова; сильной крови Носферату якобы сопротивляться столь же сложно, как пристрастию к героину или никотину. После того, как животное приобретет Кровную Связь, его размеры увеличиваются, и оно может приобрести различные уродства.

Несмотря на "особенности" гулей Носферату, им лучше всего не предавать своих домиторов. И да поможет небо гулю Носферату, что предает своих благодетелей во имя вкусной и приятной крови Тореадора. Леность и бунт одинаково жестоко подавляются. Гули, которые предают клан, находят свою смерть в подземельях или же тонут в сточных водах.

Домиторы Носферату

Канализационные Крысы имеют много гулей, большинство из которых - животные. Люди - гули могут принести немало пользы клану Носферату, но их более трудно создавать; в конце концов, чтобы сделать смертного гулем,

Носферату должен убедить или принудить смертного не убегать сию же секунду.

Носферату часто находят подходящих гулей среди рабочих канализации. Иногда вампиры используют Затемнение, часами стоя на остановках в ожидании рабочих - строителей, медиков, и работающих в других областях, которые интересны Носферату. Подслушанные обрывки бесед возвращающихся с работы людей обычно становятся причиной для превращения того или иного смертного в гуля. Только люди, которые могут принести пользу клану так или иначе, становятся гулями; многие Носферату не хотят связываться со смертными, которых они стараются избегать всю жизнь.

Гули Тореадоров

Тореадоры содержат нескольких обходительных и умных гулей; некоторые из них действительно полезны, и все служат только домитору. Тореадоры имеют привычку выбирать своих гулей из смертных, замеченных на каком-либо мероприятии, связанном с искусством: художественных выставках, театральных постановках, концертах, поэтических чтениях, и выбранные по "художественным" причинам (то бишь, без всякой логики) гули - обычное дело.

Подобно Бруджам, Тореадоры относятся к гулям весьма легкомысленно. Тореадор может создать гуля просто затем, чтобы иметь возможность вечно восхищаться его видом. Гули Тореадоров легко получают щедрое вознаграждение, пока на них распространяется благосклонность, столь же долго, сколько эта благосклонность длится. Гули носят одежду от личных модельеров, приглашаются в высшее общество, и, что наиболее важно, приносят лестные отзывы об окружении Тореадора. Естественно, гули служащие такому домитору - сливки из сливок, и естественно, гули приносят пользы... не больше, чем пиявки.

Жалок вид гуля, несчастного беспризорника, когда он перестает быть "во вкусе" своего домитора. Благосклонностью одаривается новый объект, а прежний возлюбленный брошен на дороге своим непостоянным домитором Тореадором. В конце концов, Тореадор не любит иметь гулей, которые уже потеряли популярность!

Гули, пробывшие в окружении Тореадора достаточно времени знают, что они могут быть выброшены подобно вечернему платью, которое потеряло свою новизну в прошлом сезоне, в любой момент. Этот страх является причиной постоянной неприязни, которую испытывают друг к другу слуги. Конкурирующие слуги используют клевету, гвозди и все, что может потребоваться, чтобы сохранить свой статус "Гуля Номер Один". Это соперничество часто приводит к вспышкам Безумия и прочим не самым

лучшим проявлениям поведения гулей - достаточным, чтобы мастер снизил это противостояние, освободив пару конкурирующих мест.

Большинство гулей Тореадоров все еще поддерживают связь с миром смертных. Это необходимо для поддержания карьеры их домиторов, а для гулей, не имеющих высокого статуса в окружении домитора смертные - единственный способ забыться.

Отверженные гули Тореадоров обычно ищут свободное место (и случайно находят) среди слуг другого "приличного" клана, как, к примеру, Вентру; новый домитор обычно в восторге от несчастного прекрасного гуля, и обещает уделять ему достаточно внимания и витэ в обмен на информацию о жестоком экс-домиторе. Естественно, гуль рад стараться...

Домиторы Тореадоры

Обходительный и прекрасный Тореадор не имеет недостатка в выборе преданных слуг - в основном, это люди; животные не удовлетворяют слишком многим требованиям.

Некоторые Тореадоры считают гулей жалкими, но необходимыми. Гули - просто милые мальчики на побегушках. Они так смешны и кроме того, воспринимают Кровную Связь слишком серьезно. Многие Дегенераты кажутся смертным погруженными в искусство созерцателями, чем легко их подкупают. Несколько капель Крови в месяц, и Тореадор имеет лояльного слугу, боготворящего своего домитора, становящегося телохранителем, ищущего ему пищу и выступающего в качестве его агента.

Не все Тореадоры так жестоки к гулям. Некоторые чувствуют подобие любви к своим связанным Кровными Узами слугам. Другие представители клана любят такое поклонение, центром которого они становятся, и они даже слишком заботятся о своих гулях. Преданные гули остаются навсегда влюбленными в Тореадоров, пытаясь с каждым годом стать более и более полезными, надеясь в конце концов получить Становление от своих гениальных мастеров. Тем не менее, просьбы о Становлении обычно бесполезны; Тореадору значительно удобнее иметь такого помощника (какого он может себе позволить), нежели очередного вампира - "друга", который может превзойти его по всем показателям.

Гули Тремеров

Большинство гулей Тремеров даже не осознает, что они гули. Их мастера скрывают истину, уверенные, что только так гули не расскажут секретов конкурирующим кланам и не нарушат Маскарад. Этот обман возможен потому, что в большинстве своем Тремеры похожи на некий тайный орден.

Гули Тремеров часто вербуются как в религиозную общину, и ритуал принятия в клан Тремер не отличаются от принятия в орден Франкмасонов или иное тайное общество. Обычно гулям не сообщают, что каждый глоток крови вампира (или, что более вероятно, крови всех членов капеллы) из церемониальной чаши приближает их к Кровным Узам со всем кланом. Колдуны следуют словам "незнание есть блаженство", просвещая гулей и открывая им лишь половину истины о произошедших изменениях.

Только после того, как гуль продемонстрирует полную преданность клану, перед ним открывается завеса тайны, и даже этому счастливцу показывают, что случится с ним, если он разгласит доверенные ему секреты.

Как только гуль будет принят полностью, его жизнь становится весьма нелегкой. Тремеры имеют врагов больше, чем большинство других кланов. Тогда как знакомство с кланом Тремер у новоявленного гуля может быть долгим и загадочным, его знакомство с Ассамитами, Гангрелами и Тзимицу может стать внезапным и болезненным. Гули Тремеров выполняют несколько задач. Многие из них служат ломтем, который бросают различным врагам клана. Некоторые служат ассистентами в научных исследованиях, помогающими клану постичь новшества, такие, как Интернет. Наконец, гули могут стать "вместилищем заклинания": на них проводят ритуал (обычно они этого не знают) и отправляют в конкурирующую бизнес-контору, которая начинает приносить убытки, как только ритуал вступает в силу.

Домиторы Тремеры

Поскольку этот клан имеет многочисленных Горгулий, гомункулов, и некоторых других созданий, которых может использовать как слуг и охрану (см. Clanbook: Tremere, pp. 33-35), Тремеры всегда с неохотой создают гулей, которые могут нарушить Маскарад, нарушить порядки клана и разгадать секреты клана, которые не должны попасть ни к Сородичам, ни к смертным. Прежде чем создавать гуля, вампир длжен получить одобрение от Старейшин клана. Любой Тремер, желающий создать гулей, должен следовать строгим критериям отбора гуля и его создания. Гули должны быть или "одноразовым" оружием (то есть, группа гулей, созданных в преддверии атаки Саббата), или потенциальными неонатами. Первые должны быть ликвидированы после завершения операции, последние - тщательно оценены и допущены к необходимым секретам и обязательным клятвам.

Поскольку они сами находятся под влиянием Старейшин клана, домиторы Тремеры - не самые приятные из всех. Если конкретно, домиторы часто срываются на своих студентах-гулях. Гули, игнорирующие своих домиторов, часто бывают избиты и обруганы. Тремеры дают становление только тем гулям, которые показали особые успехи в обучении.

Гули Вентру

На первый взгляд , гули Вентру часто кажутся более обходительными и управляемыми; любой Вентру знает, что домитор - полновластный правитель над своими гулями.

В большинстве своем это правление базируется на том, что большинство гулей Вентру принадлежит к их смертным семьям. Несомненно, Вентру, являющийся по отношению к своим гулям дедом, ожидает большего, чем просто благодарности. Многие гули Вентру становятся гулями, чтобы не умереть в последние годы жизни от рака или других смертельных болезней, И Вентру домиторы постоянно напоминают им об этой возможной болезненной смерти.

Существование глей Вентру довольно иерархично.

Некоторые древние Вентру поддерживают особые "ранги" слуг, начиная от названий и заканчивая знаками отличия. Гули, приносящие большую пользу домитору имеют более высокий "ранг", чем те, кто не приносит значительной пользы мастерам, и многие, кто имеет высокий статус, надеются, что могут получить Становление. Разумеется, гули обычно конкурируют, пытаясь приобрести как можно более высокий статус.

поскольку многие гули задействованы в переговорах и деловых сделках, важных для клана, они тесно связаны со смертными. Многие слуги остаются работать там же, где они работали, будучи смертными, так как мастера любят иметь таких союзников, которые могут стать неплохими шпионами.

Только самый наивный гуль Вентру осмелиться показать, что он зависит от другого домитора. Вентру редко входят в долю с другими. Гуль, знающий это правило, знает, что следует делать и редко пересекается с другими гулями клана, сохраняя деловые отношения со своими рабочими; эти гули являются дельцами, а не мечтателями, и, в отличие от гулей других Сородичей, они всегда следуют установленным правилам. Или же плохо заканчивают...

Вообще, клан Вентру довольно благосклонен к гулям; гули являются фасадом для смертных, и клан скрывает таким способом свои цели и поддерживает Маскарад. Часто Вентру требуется гуль, обладающий политическими, юридическими или профессиональными познаниями. Вентру часто занимают управляющие должности, и многие представители клана контролируют смертных через умное использование влиятельных гулей. Судьи, банкиры, бухгалтеры, юристы, мэр, редакторы газет - эти виды смертных чаще всего становятся гулями Вентру.

Особенно заслуживает внимания пристрастие Вентру создавать гулей, работающих в организациях их конкурентов. Эти гули чаще всего принадлежат к нижнему эшелону служащих, так как более высокие должности обычно принадлежат гулям конкурирующих Сородичей, а у рабочих проще вызвать недовольство "эксплуатационным режимом" (часто для того, чтобы получить незаконные копии разрабатывающейся продукции). Это достаточно просто для домитора, и после пары обработок с помощью

дисциплины Присутствия и обещаний гуль готов для работы против конкурента.

Часто Вентру содержит гулей - родственников для поддержания Маскарада, демонстрируя всем "открытые" родственные отношения. Иногда это переходит в почти отеческие отношения между домитором и его гулями - членами семьи. Тем не менее, гули, принадлежащие к семье, злоупотребляющие привилегиями или уклоняющиеся от обязанностей часто наказываются более жестоко, чем другие гули (как осмеливается ваша собственная плоть и кровь предавать вас, ведь они обязаны вам жизнью). Но, если посмотреть на другую сторону монеты, гули, принадлежащие к семье, часто лидируют среди прочих гулей. В конце концов, спор "кто получил больший кусок пирога" всего лишь переходит в спор "кто получает больше витэ", и все же кровь намного теплее, чем витэ Вентру...

Перспективы в Саббат

If the objects who serve us feel ecstasy, they are much

more concerned with themselves than with us, and our own

enjoyment is consequently impaired. The idea of seeing

another person experience the same pleasure reduces one to a

kind of equality which spoils the unutterable charms that

come from despotism.

-- Marquis de Sade, 120 Days of Sodom

Питая презрение к смертным, большинство саббатовцев рассматривают гулей как своего рода шутку, как пуделя, бегающего на задних лапках в розовом платьице; некоторые Ласомбра и Тзимицу рассматривают их как свои игрушки, которые они могут изменять по своему усмотрению.

Ласомбра и Тзимицу имеют практичное отношение к созданию гулей, в то время как большинство антитрибу создают гулей просто для собственного

удовольствия, подобно их кланам, входящим в Камарилью. Тем не менее, должно быть отмечено, что антитрибу редко имеют эмоциональную связь с гулями - эта созависимость свойственна только для вампиров Камарильи. Большинство антитрибу считают гулей мусором и избавляются от них, как только те выполняют свою задачу.

Гуль из Саббата вечно ходит по тонкому канату над бездонной пропастью. Всевозможные жестокие наказания ждут гулей, выказавших малейшее непочтение Саббату или разглашающих секреты секты, к примеру - казнь огнем. Домиторы тоже наказываются, если их гули предают Саббат, так что домиторы часто чрезмерно жестоки к гулям. Кроме того, некоторые Тзимицу делают подобное предательство в принципе невозможным, изменяя внешний вид гуля настолько, что он не может свободно общаться со всем, или изменяя его язык в нечто более свойственное их эстетическому вкусу, чем сохранению функций...

Гули Ласомбра

Это большая неудача для смертного - стать гулем Ласомбра, поскольку этот клан обращается со своими гулями довольно-таки жестоко. Лидеры Саббата терпят гулей лишь потому, что их собратья из клана Тзимицу находят удовольствие в их изменении.

Ласомбра не имеют времени или терпения для изменения, и их гули жестоко отрабатывают каждую каплю Крови. Все-таки некоторые живут долго; единственное, чем Ласомбры в самом деле наслаждаются - шахматы, и гули служат в них живыми пешками.

Некоторые гули Ласомбра могут выучить умения домитора. Гуль Ласомбра остается гулем до тех пор, пока существо имеет полезные таланты и умения, которые могут пригодиться Ласомбра; известно, что гули никогда не могут быть рассмотрены как кандидаты для Становления.

Древние гули Ласомбра - редкость. В основном это робкие, нервные создания. Они принимают всю вину, которую не совершали, и выносят любую боль, зависимые от витэ домитора более других.

Большинству гулей Ласомбра не разрешается общаться с другими вампирами, гулями или смертными. Тот, кто осмеливается нарушить это правило, изобретательно и беспощадно уничтожается. Кроме того, большинство гулей Ласомбра физически неспособны к взаимодействию с другими; пока что Ласомбра не могут сравниться с Тзимицу в тонком искусстве обезображивания, поскольку они не владеют Изменчивостью. Но известно, что гули наследуют в какой-то мере слабости клана Ласомбра, так как они вынуждены носить такие же маски и они так же не любят зеркала.

Домиторы Ласомбра

Простые гули кажутся более контролируемыми. Однако в большинстве своем клан Ласомбра пренебрегает создавать их. Гули являются отвратительным подвидом Сородичей, которые часто имеют кучу недостатков. Соответственно, Ласомбра имеет гулей реже, чем вампиры Камарильи, Саббата или Независимых кланов. Но совсем обходиться без слуг Ласомбра не могут хотя бы потому, что они не видят себя в зеркале из-за проклятия Каина. Некоторые Ласомбра заводят гулей исключительно для того, чтобы те следили за их гигиеной.

Но волосы должны быть чисты на 100%, иначе 100 ударов будет наградой нерадивому гулю. Если же слуга не нанесет лосьон на кожу правильно, возмущенный Ласомбра может лоскутками снять кожу с него.

Хотя, судя по слухам, Ласомбра создают гулей из смертных, чтобы те вели финансовые дела клана, большинство представителей клана не доверяют гулям заниматься подобными делами. Кроме того, эти слухи пущены для манипулирования легковерными Вентру, которые могут попытаться перехватить подобных гулей.

Гули Тзимицу

Гули Ласомбра или гули Тзимицу часто буквально подпадают под обозначение "бесхребетного подхалима". Милосерднее было бы, если бы эти гули вообще не осознавали своего существования. Значительно более жалко выглядят гули Тзимицу, сохранившие в сохранности мозг и душу.

Для Тзимицу наибольшее значение имеет мощность слуг, гули для них не более чем вещи. Антитрибу предупреждают своих слуг, что они должны по возможности избегать встречи с гулями Тзимицу.

Смертные, связанные Кровной Связью с Тзимицу, не могут использовать силу Извергов для самоизменения. Гули Тзимицу живут, едят, дышат, сражаются и умирают ради своих домиторов и только ради своих домиторов. Для клана, столь зависимого от гулей, Тзимицу удивительно беспорядочно выбирают себе слуг; с другой стороны, причина такого поведения Тзимицу в том, что большинство гулей будут преобразованы в более удобную для Тзимицу форму. Гули предназначаются для военных задач и черных работ; если что-то требует особых умений или интеллекта, то для этих задач обычно используются ревенанты.

Те немногие гули, что сохранили обычную человеческую форму, живут в постоянном страхе - не только потому, что боятся, что мастер изменит их, но еще и потому, что заскучавший или голодный шляхта атакует его без всякой видимой причины, тогда как мастер будет смотреть на все это с любопытством. Иногда этой паранойи достаточно, чтобы привести к поражению и роковым ошибкам.

Шляхта (Боевые гули)

В дополнение к использованию "нормальных" гулей и ревенантов, Тзимицу также использует гулей, известных как шляхта.

Соединяя в себе фактор испуга и боевую машину, шляхта выводятся и тренируются для того, чтобы служить телохранителями, солдатами и часовыми. Тела боевых гулей подверглись дисциплине Изменчивость, чтобы усилить их боевую мощь и приобрести наиболее устрашающий вид; шляхта часто пугают противников, выпуская гной из тела. Многие шляхты защищены костяной броней, их тело может быть оружием, к примеру, видоизмененные острые как бритва зубы.

Более подробно о шляхта см. Clanbook: Tzimisce,p, 40; The Storytellers Handbook to the Sabbat, pp. 80-81; and September '97's Libellus Sanguinus: Masters ofthe State, for Vampirei The Dark Ages.

Вождь (Военные гули Тзимицу)

Оставьте это Извергам - если гуль создан искусно, он будет создан Тзимицу. Примером могут служить чудовищные создания Тзимицу, известные как вождь (военный гуль).

Каждый вождь создается примерно из 15-20 отдельных гулей (людей, животных или их комбинаций), слитых вместе с помощью Изменчивости в одну огромную чудовищную форму. Вожди создаются из стольких гулей, какого размера существо требуется их домиторам; самый большой известный вождь имел размеры не меньше тираннозавра Рекс.

В прошлых столетиях клан Тзимицу часто использовал зверей, чтобы уничтожать враждебных вампиров и смертных. Вожди несговорчивы, даже используемые ритуалы для управления ими классифицируются, как ненадежные; эти создания приносят больше проблем, чем пользы и опасны для повторного использования. Их перестали использовать с тех пор, как минуло 17-е столетие.

Недавно один из юных Тзимицу изучал новые возможность создания вожд, исследуя, как сделать эти существа управляемыми; этот птенец попытался имплантировать с помощью лоботомии микрочипы в мозг гулей перед созданием вождя, что сделало созданное существо еще более хаотичным. Кроме того, в Саббате рассказывают о некоем Бриареусе, вожде, который смог сохранить разум и изучить вампирские дисциплины благодаря Извергам, которых он проглотил. Предположительно, Бриареус бродит по пустыням, используя Затемнение, преисполненный ненавистью к вампирам, что сделали его столь уродливым существом.

Домиторы Тзимицу

Тзимицу презирают гулей в меньшей степени, чем Ласомбра и антитрибу. В конце концов, большинство вампиров Тзимицу прежде принадлежало к семействам потомственных гулей, или ревенантов. Мастера Изменчивости имеют много гулей как для работы, так и для удовольствия. Пока прочие кланы используют гулей исключительно как слуг, Тзимицу находят им более разнообразное применение.

Гули являются прекрасной "глиной", на которой неонаты Тзимицу оттачивают искусство Изменчивости. Практикуя на гулях, они узнают новые способы использования Изменчивости. Гули, в изменении которых допущены особо грубые ошибки могут быть убиты или использованы для питания; имеющие незначительные ошибки могут также стать материалом для создания вождя (военного гуля).

Многие студенты, изучающие Изменчивость делают кожу более пористой или выплетают гобелены из внутренних органов, или вытягивают кости, превращая их в искусные безделушки. (Чтобы сделать наиболее соответствующее своим вкусам Изменение, Изверги могут истратить вечность, изменяя одну часть).

Конечно же, Тзимицу не ограничивают использование Изменения на гулях, преподавая студентам - неонатам дисциплину. Благоразумное обезображивание гарантирует, что гуль не сможет предать клан, равно как и жить среди простых смертных. Тзимицу часто угрожают гулям изменением и не терпят, когда гули ведут себя неверно или же не подчиняются командам без вопросов. Не один гуль лишился ног после сказанного с сомнением "Но...".

Иногда домиторы Тзимицу восстанавливают прежний облик своих гулей, если этот слуга служит 10 лет или около того. Но такое милосердие - большая редкость; некоторые Тзимицу даже не воспринимают их как что-то похожее на них. И гули могут даже не мечтать о Становлении, если они не являются потомками одного из семейств ревенантов.

Связь клана Тзимицу с ревенантами.

Кровь смазывает колеса истории.

-- Benito Mussolini

Не смертные, не гули, и, определенно, не вампиры, ревенанты являются странным видом. Первоначально созданные Тзимицу, семейства ревенантов исторически создавались как охранники, шпионы и источник потомков для Извергов. В эти ночи они не настолько важны, и большинство древних семейств вымерло.

Ревенанты отличаются от гулей по нескольким параметрам: во-первых, что достаточно важно, ревенантам не требуется столько крови Сородичей, как гулям, для поддержания сил, поскольку организм ревенантов производит свою собственную витэ. Ревенанты практикуют наследственные вампирские дисциплины. И эти дисциплины и в самом деле "наследственные": ревенанты могут производить потомство, хотя беременность занимает более трех лет, и ребенок часто имеет различные врожденные уродства и дефекты благодаря столетиям влияния витэ на их организм. (Более подробно см. первую главу, раздел о физиологии гулей). Все-таки ревенантам требуется кровь Сородичей, если они хотят жить вечно. Пока их собственная кровь имеет в себе витэ Сородичей, она может замедлить старение достаточно, чтобы поддерживать организмы ревенантов вечно. Но ревенанты значительно изменились за столетия.

Прежде было много других семейств ревенантов; большинство старых семей вымерло. Охотники на ведьм, Старый клан Тзимицу, независимые кланы и Сородичи из Камарильи давно уничтожили большинство семей ревенантов.

Осталось четыре семейства - Грималди, Зантоса, Обертус и Братович, которые теперь оберегаются кланом Тзимицу; Тзимицу чувствуют, что эти семейства - неотъемлемая часть культуры клана, и они очень горды этим наследием.

Клану Тзимицу неизвестно, что некоторые семьи ревенантов, а именно: Братович и Зантоса, тесно связаны с миром смертных, а также о подпольной торговле ревенантов со смертными и другими гулями, где продается витэ.

Более подробно о семействах ревенантов см. Главу Третью: Создание Персонажей.

Гули и Домиторы Независимых Кланов

Это обязательно кто-то особенный.

Искатель алмазов, король сердец. Настоящий диггер. Он, обладающий эликсиром, неотличимым от болеутоляющего средства. Он пришел в одну ночь. Он был красив. Он принес путаницу. Он держал меня за руки...

-- Lydia Lunch, The Right Side of My Brain

Если бы Камарилья или Саббат знали бы, что Независимые Кланы используют гулей, это бы их встревожило. Обычно вампиры Независимых Кланов специализируют гулей как управляющих своими вкладами и стадом - особенно это характерно для Ассамитов, Сетитов и Джованни.

Гули Ассамитов

Гули, принадлежащие этому клану, не страдают так сильно, как гули, принадлежащие другим кланам. Промывание мозгов становится их основной работой, большинство гулей Ассамитов фанатично преданы "своему" клану. После того, как они пройдут испытательный срок, они получают Становление спустя семь лет? (Не всегда).

Многие гули Ассамитов, как это ни странно, "гражданские", используемые как религиозные вербовщики и шпионы. Все же Ассамиты, как правило, в отличие от их противников, за тысячелетия сплели сложную сеть влияния в тех регионах, где они обитают. Торговцы драгоценностями их Бомбея, имамы, послы и прочие: каждый имеет свою цель и свое место. Редко когда эти гули получают в награду Становление. Ассамитам они нужны на своих местах, и гули с рвением выполняют свои обязанности. Камарилья и Саббат рассматривают Ассамитов как бандитов и наемных убийц и обычно игнорируют появление скромного дилера или очаровательной кинозвезды. И они понимают свою ошибку лишь тогда, когда Убийцы заканчивая работу, исчезают в полуночи...

Смертные, выбранные как потенциальные Ассамиты, должны пройти подготовительный курс. Первоначально их выбирают за боевые способности, они проходят строгое обучение в течение семи лет. В процессе обучения они становятся гулями и учатся использовать возможности Крови. В конце подготовки такие гули должны пройти финальное испытание. Если они проходят испытание, то становятся вампирами; если же они терпят неудачу, то становятся обедом.

Так как среди гулей Ассамитов много вербовщиков и шпионов, они продолжают поддерживать отношения со смертными, но древние гули часто демонстрируют пренебрежение к западным людям или к свободным женщинам.

Недавно, кажется, в клане случилось что-то наподобие внутреннего переворота. Но, несмотря на слухи из Аламута, Ассамиты продолжают вербовку гулей, и, кажется, она даже возросла по сравнению с прошедшими годами.

Домиторы Ассамиты

Прежде чем получить Становление, все Ассамиты прошли через строгий семилетний "тренировочный период" как гули, выполняющие многочисленные повседневные задачи клана и изучая тонкое мастерство ассасинов. Из-за этого периода, во время которого они сами были гулями, Ассамиты, как бывшие гули, с большим пониманием относятся к гулям, чем мастера других кланов.

Но, несомненно, большее понимание не означает быть более терпимым. Наоборот, служба в качестве гуля на Ассасинов поразительно напомниает основную подготовку в Морском Корпусе... в течение семи лет. И после этих семи лет нет никакой гарантии, что гуль получит в дар бессмертие. Ассамиты иногда не понимают, зачем они должны давать Становление гулю и терять преданного ассистента?

Представители клана обычно выбирают мужчин из Ближнего Востока, хотя недавно несколько мужчин и женщин из областей, далеких от Востока, были выбраны как потенциальные Ассасины.

Требования чести значат много для Ассамитов, придерживающиеся правил чести гули имеют больше шансов на то, чтобы жить вечно в этом клане.

Гули Сетитов

Гули Последователей могут быть из различных социальных слоев. Единственным критерием отбора является польза, и даже это может быть несущественно если домитор будет в достаточно хорошем (или плохом) настроении. Гули шеироко используются Сетитами для работы, удовольствия или же (чаще всего) для того и другого. Удивительно, но гули Сетитов часто считаются невинными или морально усточивыми людьми. Работа клана требует многочисленных связей со смертными, и пока им используются наркоторговцы и тому подобные, он не менее часто действует через политиков, священников и социальных работников.

Конечно, Сетитам нужны и более традиционные последователи, как и Носферату, они часто вербуют рабочих. Эликсир витэ Сетитов столь соблазнителен, что смертные действительно выполнят любую задачу, лишь бы им достался "сок". Естественно, Сетиты не предупреждают о эффекте Кровной Связи до тех пор, пока не будет слишком поздно. Подобно гулям Ассамитов, гули Сетитов часто верят, что их работа мистическая и связанная с религиозными силами. Большинство гулей Сетитов связаны с подпольными культами.

Дополнительно к людям-гулям, Последователи часто используют в качестве преданных слуг и символа статуса в клане змей. Тем не менее, Сетиты достаточно осторожны, чтобы не носить змей повсюду, так как люди-гули часто интересуются гулями-змеями.

Жизнь гуля Сетита является долгим скольжением к пороку, но многие учатся получать от этого удовольствие. Обычно древние гули крайне избалованы. Такие гули часто возглавляют вторжение Сетитов на территорию Камарильи, подготавливая места для своих мастеров.

Домиторы Сетиты

Для того, чтобы распространять коррупцию как можно дальше и шире, Сетитам требуется помощь смертных, которые не живут в постоянном страхе света. Сетитам довольно-таки просто найти подходящую кандидатуру для превращения в гуля; как невинный, так и жестокий смертный становится верным и послушным гулем Сетитов. Кровь Последователей вызывает сильнейшее привыкание, и представители клана - мастера создавать Кровные Узы, особенно вампиры, обладающие Addictive Blood Merit (см. Clanbook Setites, p. 39).

для больинства вампиров процесс создания гулей - обычное дело, для Сетитов это искусство. Некоторые Сетиты годами воздействуют на особенно морально устойчивого слугу, возможно, даже тайно поднимая его на вершины финансового и романтического успеха. Есть и другие пути, но в конце концов слуга понимает, что все его успехи в жизни были всего лишь прихотью Сетита.

Гули Сетитов порочны, как и сам клан. Представители клана поднимают свой статус, если сталкивают с истинного пути гулей, особенно тех гулей, которые среди людей считались людьми строгих взглядов. Такие гули редко остаются надолго строгими пуританами, так как Сетит использует Кровную Связь, чтобы влиять на гуля из прихоти или просто ради удовольствия. Подталкивание гулей к нарушению установленных обществом табу не только шутка, но и приобретение уважения среди Последователей Сета.

Гули также создаются как предметы для новых форм удовольствия; сверхчеловеческая энергия гуля позволяет ему дольше противостоять вещам, смертельным для простого смертного.

Гули Джованни

"Если вы не можете держать витэ в своих венах, держите ее в своем семействе" - это слова Джованни. Семейство является лучшим источником для создания новых Джованни. Гули Джованни обычно принадлежат к семье Джованни. Убийство ребенком матери, если она является конкурентом на пути к Становлению - довольно-таки обычное среди Джованни явление. С самого рождения большинство Джованни погружаются в изучение сверхъестественного и безумно завидуют бессмертию своих родственников Сородичей. Естественно, гули Некромантов пребывают в постоянной борьбе

за Становление. Эта конкуренция выгодна вампирам: просто намекните на возможность Становления, и гуль выполнит любую грязную работу, вплоть до смерти невинных жертв просто для того, чтобы домитор получил свою кровь и необходимые для заклинаний тела. Другие занимаются мелкими (и не только мелкими) преступлениями, чтобы приносить информацию и прибыль мастерам. Некоторые гули-неудачники бывают пойманы и или гибнут в тюрьме, или вынуждены убивать очевидцев и полицейских.

Хотя большинство гулей Джованни является членам семьи, иногда требуется использовать и других людей во имя интересов клана - студенты-медики, директор похоронного бюро, священники, монахини, финансовые агенты, психологи, следователи и брокеры чрезвычайно полезны для Джованни.

Домиторы Джованни

Некроманты любят своих гулей. И они их тоже любят. Джованни хотят приобрести больше могущества, а как достичь могущества, не используя пешки? Легче всего для вампира достичь высокого статуса, когда его гули - члены его собственного смертного семейства; с толпами слуг, связанных кровными и семейными связями, это не так уж и сложно - стать более значимым. Приблизительно 60% гулей клана - члены семей Джованни, пока что 100% Джованни - знакомые гулей. Дяди, внуки, кузены и кузины, братья, сестры, матери и отцы - все они надеются в свое время получить Становление, если они хорошо выполняют свои задачи, как гули. Это, конечно же, для них не является легкой задачей; отцу, упорному и привыкшему брать от жизни все, сложно подчиняться собственному сыну, получившему Становление. Но хоть эти гули и принадлежат к семье, они должны быть послушны, особенно если хотят стать кандидатами для Становления. И, возможно, это более сложно - служить родственнику, чем просто "другому древнему вампиру". Семейное давление растет, особенно если здесь замешаны деньги и могущество. Джованни хорошо знакомы с поговоркой "Лучше проглотить гордость, чем кровь". Никто ведь не будет уважать вас сильнее, чем ваша собственная плоть и кровь, верно?

Мудрые гули Джованни помнят и еще одно правило "отношения не стоят доставленного беспокойства". Если гуль забудет это правило, домитор весьма жестоко напомнит ему его.

Гули Равнос

Гули Равнос живут не так уж и плохо, но часто их жизнь небезопасна, поскольку если они допустят даже незначительную ошибку, это может вызвать гнев их причудливых домиторов, что может плохо кончиться для

гуля. Вампиры Равнос не слишком серьезно относятся к временной помощи, и избавление от лишнего багажа распространено у них повсеместно. Кроме того, если Равнос нужно заменить мертвых гулей, они крадут их у других кланов. Работа гуля Равноса довольно-таки веселая и несложная - отвлекай прохожего, покуда один из ваших домиторов очищает его карманы, и получишь свою порцию сока.

Цыгане, особенно члены смертной семьи Равноса, - наиболее часто созданные гули. Такие гули обычно принимаются смертными родственниками, но неохотно допускаются к обрядам и ритуалам. Гули-цыгане часто обладают своими хитростями, дополняющими силы Крови. Такие слуги живут у Равносов значительно дольше.

Поскольку этот клан обладает дисциплиной Анимализма, нередко создаются гули-животные, к примеру, мулы, верблюды, лошади и собаки. Гули-животные предназначены не только для более удобного путешествия, как, к примеру, лошади, но и для отвлечения внимания, когда их домитор очищает бутики, банки и карманы.

Гули Равнос имеют слабую связь с гулями других кланов, но они поддерживают связи со смертными особого типа (то есть, богатыми людьми, имеющими драгоценности или иные ценности). Многие гули занимаются небольшими дневными кражами для мастеров.

Домиторы Равнос

Равнос нечасто используют гулей (которые могут быть помехой для вольного образа жизни). Иногда гули изображают простаков, но они не столь легковерны, как кажется.

Равнос часто берет в гули членов собственных смертных семейств. Равносы никогда не забывают своих корней и многие разделяют дар вечной жизни со своими любимыми, в надежде в конце концов дать им Становление и принять их в клан.

Равнос никогда не ненавидит и не обращается плохо со своими гулями, особенно с теми, кто был членом их смертной семьи. Но когда гуль приобретает Кровную Связь с Равносом, он должен следить за каждым своим шагом; если он сделает ошибку или просто не понравится, он может быть убит ради шутки. Равносы очень любят хорошо посмеяться...

Внеклановые и их гули

Каитиффам и аналогичные им в Саббате Пандерам часто сложно убедить смертных стать их гулями, и когда они создают гулей, это обычно весьма

непредсказуемый процесс. Каитиффы и Пандеры используют гулей, чтобы подсматривать за Сородичами из Камарильи и Саббата, чтобы спастись от уничтожения или найти подходящую кандидатуру для Диаблери в стане противника.

Некоторые Каитиффы и Пандеры просто не способны создать гулей. Многие даже не знают, что они могут создать гулей, когда напоят смертного своей кровью. Их клановые недостатки слишком неявные, чтобы передаваться с Кровью.

Гули Каитиффов и Пандеров преодолевают более сложные препятствия при работе на своих домиторов, но чаще всего Каитифф сочувствует своему гулю; соответственно, гули скорее придут к Пандерам или Каитиффам, чем, к примеру, к Ласомбре. Это, может быть, конечно же, иначе: гули иногда вводятся в заблуждение домитором - Каитиффом, представляющим какой-либо кровавый культ. К сожалению, некоторые Каитиффы чувствуют, что единственный, кто их слабее - гули, и часто злоупотребляют этим. Домитор Каитифф может покинуть своего гуля или отказать ему в Становлении даже спустя несколько лет непрерывной службы. Небольшая утечка гулей происходит в долгие сухие сезоны между кормлениями.

Древний возраст или возраст невинных?

Подобно тому, как среди людей дед иначе обращается к своему внуку, чем родители к детям, гули разного возраста и имеющие домиторов разного поколения, имеют различное отношение к миру и друг к другу. Возраст оказывает влияние на то, как вампир воспринимает мир и как он относится к своим слугам.

* Мефусаилы - чтобы выдержать свое бессмертие, многие Мефусаилы живут вдали от вампирского общества и не участвуют в Джихаде, как и представители Инконню. Но они редко охотятся сами, обычно имея нескольких древних гулей, которые приводят вкусных смертных и Сородичей для своих мастеров.

Многие Мефусаилы за многочисленные столетия нежизни обучают своих гулей различным дисциплинам. Заучив все правила, гуль знает точно, чего и когда именно хочет их мастер. На самом деле Мефусаилы часто сильно эмоционально привязаны к своим гулям, и создают гулей, чтобы почувствовать немного тепла в течении нескольких лет. Особенно огорчает гуля Мефусаила, когда домитор просит, чтобы он убил его; это случается потому, что после определенного возраста некоторые Мефусаилы не могут нести груз бессмертия. Такой самоубийца - Мефусаил дает Становление

своему гулю, а потом уговаривает его совершить удар милосердия. После Последней Смерти Мефусаила его потомок обычно принимает роль мастера.

* Гули Мефусаилов - древние и более могущественные, чем многие вампиры, эти пережившие столетия гули беспокоятся по поводу своего возраста. Многие из этих гулей имели не одного домитора за весь период своего существования, и знают об обществе Сородичей больше, чем некоторые из вампиров. Гули испытывают к гулям, дожившим до возраста Мефусаила, столько же благоговения, сколько вампиры испытывают к Антиделувианам своих кланов, и почти так же боятся этих загадочных созданий, больше похожих на Сородичей, которые по слухам питаются более слабыми гулями. Сородичи также боятся этих гулей. Обширные познания гулей возраста Мефусаилов, их способность перемещаться при дневном свете и умение притворяться смертными делают их кошмарными противниками.

Несмотря на все это, гули возраста Мефусаилов - самые управляемые гули. Их точка зрения устарела, но они никогда не нарушат законов Сородичей. Их познания философии и жизни как "гуля" исходят из всей их жизни и со слов их первых домиторов. Это часто становится причиной пренебрежительного отношения к более "младшим" гулям - в конце концов, с ними обращались точно так же. Тем не менее гули, дожившие до этого возраста - счастливцы. К этому времени мастер мог множество раз убить их и отказался от этой мысли, так как большинство гулей возраста Мефусаилов незаменимы на своих местах. В конце концов, в этом возрасте свобода кажется чем-то далеким и невозможным.

* Старейшины - Старейшины могут быть самыми жестокими или самыми терпимыми домиторами, в зависимости от личного опыта и принадлежности к клану. Закаленные столетиями нежизни, большинство Старейшин не воспринимают гулей как человеческих существ. Гули должны быть созданы, чтобы быть слугами, и слуги не должны подниматься выше их обязанностей. Некоторые Старейшины столетия содержат при себе гулей. Такие слуги обычно обслуживают домиторов как горничные и личная прислуга (подробнее о Старейшинах см. Elysium: The Elder War).

* Гули Старейшин - если сказать одним словом, гули, достигшие возраста Старейшин, находятся на "пределе": чрезвычайно покорные, чрезвычайно консервативные, чрезвычайно независимые и глубоко несчастные. Старейшины редко дают Становление лояльным гулям, и гуль, достигший возраста Старейшины, давно с этим смирился. Наиболее часто он жестоко зависит от витэ, и обречен вечно быть слугой вампира. Эти гули не имеют большого выбора, ибо они уже пережили свой возраст и не могут жить без витэ.

Как ни странно, многие гули, достигшие возраста Старейшин, обращаются с потомками домиторов, как с собственными детьми, изображая странное подобие старых нянь. Большинство вампиров, достигших возраста Старейшин, не имеет контакта с людьми, и забота о потомках домитора - единственное, что осталось у них из человеческих чувств.

* Инконню - большинство членов Инконню верят, что они могут избежать Джихада, исчезнув из мира, и потому они не стремятся создать много гулей. Однако Наблюдатели Инконню должны вмешиваться в дела младших, так что, подобно Мефусаилам, они используют мощных гулей. Гули Инконню вряд ли смогут поддерживать связи со смертными или вампирами. Все гули Инконню немедленно получают Кровную Связь, и Инконню предпочтет немому человеку гуля, который не сможет выдать ни одного секрета.

* Гули Инконню - гули Инконню одинаково боятся вампиров и других гулей. Частично из-за тайны, окружающей их домиторов, частично потому, что они не подвержены человеческим чувствам как большинство других гулей. Конечно, немые гули (приблизительно 70% гулей Инконню), не могут выразить неудовольствие или тревогу, даже если захотят. Кровная Связь существует исключительно для того, чтобы служить мастерам, и мастера этих гулей обращаются с ними хорошо, пока те выполняют задания, обычно связанные с поиском знаний о Голконде или более прозаическими поисками свежей крови.

Гули Инконню часто остаются вдалеке от мастеров на долгий период, занятые на том или другом задании, и этот недостаток контроля делает их опасными. Опрометчивый статус "благородного" гуля Инконню, принимающего витэ вампиров пятого поколения часто превращают таких гулей в бессердечные машины убийства. Вампиры и гули, знающие о гулях Инконню, знают, что лучше уйти прочь с их пути... или умрут. Смертные, к несчастью, умрут в любом случае благодаря своему незнанию.

* Служители - Вампиры Служители не всегда лучшие из вампиров. В конце концов, они получили Становление в такое неприятное время, когда шли Вторая Мировая Война или Вьетнамская война. Кроме того, они часто бывают разочарованы и считают, что все вокруг должно быть так, как они хотят. Поэтому они часто срываются на гулях. В глазах Служителя гули - курьеры, слуги, пешки, пушечное мясо; несомненно, долгой жизни и силы Крови достаточно для таких созданий. Гули не должны появляться и говорить ничего, кроме откровенной лести. С другой стороны, мудрые Служители понимают, что несколько лояльных гулей могут быть не менее сильны, чем один гуль Старейшины. Служители часто создают несколько фанатично преданных себе гулей, которых одинаково используют в борьбе против меньших и старших Сородичей.

* Гули Служителей - основное различие между гулями, достигшими возраста Старейшин и гулями, достигшими возраста Служителей - то, что Старейшины-гули выполняют свою работу ради порции витэ; гули, достигшие возраста служителей, выполнют более грязную работу, но они более обидчивы и склонны к бунту при плохом обращении, что случается довольно часто.

Пока вампиры Служители достаточно сильны, чтобы подавить восстание, они должны держать своих гулей в руках, особенно если те пытаются сформировать секретное общество с помощью других слуг. Не все гули Служителей могут выражать свой гнев через обычные человеческие каналы; многие притворяются рабски покорными, пока не получат становление, после чего обращаются против вампиров, давших им Становление.

* Неонаты - в зависимости от обстоятельств, гули неонатов могут считать себя самыми счастливыми или самыми несчастными; поведение домиторов в этой группе самое непредсказуемое. Многие неонаты еще учатся владеть своими вампирским дисциплинами, и гули часто становятся самым удобным объектом для исследования таких дисциплин, как Доминирование, Изменчивость, Очарование и Тауматургия. Многие гули страдают от жестокого обращения неонатов, многие из них были соблазнены этими обходительными и все еще человекоподобными Сородичами, и чаще всего здесь присутствует "любовь к щенку". Неонаты любят превосходить своих гулей во всем, и обычно любовь слуги к домитору становиться целью жизни гуля.

* Гули Неонатов - гули Неонатов должны справляться с постоянной тревогой, которая терзает их недавно прошедших Становление домиторов. Кровная Связь оказывается интересным открытием не только для гулей, но и для их домиторов. Кроме того гули, служащие неонатам, должны узнать (часто жестоким путем), о скачках эмоций; те, кто не может справиться с заданиями мастеров из-за эмоциональных страданий, часто не живут долго. Кроме того, большинство гулей неонатов служат своим домиторам морскими свинками, на которых те "отрабатывают дисциплины"; иногда это приводит к нарушениям психики или впадению в Безумие.

Гули неонатов более технологически грамотны, чем другие гули, что дает им несколько неожиданных возможностей в играх Сородичей. Гули неонатов продолжают отношения со смертными, так как они все еще сохраняют нормальные человеческие чувства. Это полезно, но может стать иглой о двух концах; более старые гули могут уничтожить молодых за их успехи.

Роли гулей в Мире Тьмы

Гули различаются в зависимости от возраста и клана домитора, кроме того, они играют различные роли в Мире Тьмы. Гули Вассалы, Независимые и Ревенанты играют различные роли в обществе. Некоторые из этих ролей описаны ниже.

Вассалы

Эти гули наиболее лояльны своим домиторам, большинство из них связано Узами Крови. Вассалы с радостью выполняют любые задачи домиторов, даже если они погибнут или будут ранены в процессе выполнения.

* Телохранители - сильные некрасивые вассалы должны быть телохранителями при своих вампирских мастерах, охраняя домиторов круглосуточно, и действуя, словно портовые вышибалы. Наиболее счастливы эти гули, когда выполняют свои обязанности; домиторы обычно дают им

больше крови, чем другим гулям, чтобы они могли поддерживать физическую силу на высоком уровне.

* Специалисты - умные вассалы с особыми талантами и способностями используются как специалисты. Вампиры доверяют таким гулям те дела, с которыми сами мастера незнакомы, например, подделка документов, инвестиции, игра на бирже, оформление контрактов. Иногда в обязанности включается убийство некоторых особо любопытных смертных или гулей конкурентов, но специалисты не всегда получают достаточно витэ.

* Любовники - любовники считают себя самыми счастливыми среди гулей; они думают, что ничто не может заставить их мастеров угрожать им. Как сильно они ошибаются. Любовники выбираются исключительно для компании. В хорошие ночи они любимы и получают количество витэ, достаточное для целой группы гулей. В плохие ночи любовники испытывают на себе всю силу мастеров, едва не погибая от потери крови - но они улыбаются, несмотря на это, поскольку они - лучшие приятели своих домиторов, и поддерживают таким образом лояльность своим мастерам.

Другой вид любовников более полезен. Они являются соблазнительными гулями, выбранными благодаря своему обаянию и привлекательности; эти вассалы направляются на поиски вероятных жертв, которых они приводят в дома своих домиторов.

Независимые

Полной противоположностью Вассалам являются Независимые гули, не зависящие от конкретного домитора или вообще ни от кого. Независимые гули бродят по улицам, временами работа на вампиров и добывая Кровь различными методами.

* Охотники - сытые по горло правилами вампиров, далекие от покорности, эти гули охотятся на Сородичей, чтобы увеличивать запас витэ в своих венах. Опытные охотники также действуют как торговцы витэ, продавая кровь Сородичей другим гулям. Такой образ жизни чрезвычайно сложно поддерживать; мало кто из охотников живут дольше года или двух, но те, кто выживает - жестоки к окружающим смертным.

* Брокеры - брокеры служат в качестве агентов у многих вампиров, но они соблюдают осторожность, чтобы не стать связанными с каким-либо конкретным домитором. Вампиры используют брокеров, когда они сами и их слуги находятся под наблюдением противников и не могут действовать непосредственно. Брокеры выполняют грязную закулисную работу ради вампирской витэ.

Умные и деловые люди, брокеры обычно опережают во многом других гулей; после питания витэ различных кланов они могут изучить больше дисциплин, чем могут другие гули. Наиболее отталкивающий тип брокера зовется Слэвер.

Слэверы ведут подпольную торговлю человеческой плотью, похищая смертных и продавая их вампирам. Некоторые из слэверов (те, кто приобрел достаточное влияние в смертном обществе, чтобы суметь доставить любой тип жертвы), стали чрезвычайно богаты и могущественны.

* Культисты - Мир Тьмы скрывает много тайн, и в обществе существует множество религиозных культов, основанных на поклонении Крови. Гули культисты обмениваются с Сородичами кровью, стараясь не попасть под Кровную Связь с каким-либо конкретным вампиром. Такие культы часто находятся в симбиозе с "богами", извлекая пользу из всех "таинств". Вампиры рассматривают культы как кустарник перед домом; пока он не мешает, о нем заботятся, но когда необходимо, его вырвут с корнем. (Например, когда деятельность культистов грозит нарушением Маскарада).

* Педанты - их меньше всего; гули педанты нанимаются вампирами Камарильи для "подготовки молодняка", для подготовки гулей, которые не вызывают особого доверия у своих домиторов. Меньше дюжины таких гулей есть в Америке; большинство из них прежде были слугами Инконню, которым было позволено уйти. Они ценятся вампирами Камарильи, поскольку не проявляют никакого милосердия к своим ученикам - гулям.

Ревенанты

Лояльные Саббату, пока они не служат конкретному вампиру, ревенанты уже не столь полезны, как в менее цивилизованные времена. Многие все еще служат клану Тзимицу как шпионы, и семьи ревенантов по-прежнему остаются местом выбора потенциальных неонатов Тзимицу. Большинство ревенантов стало похоже на гулей культистов, поклоняясь изменяющим плоть Тзимицу, как "иконам".

Глупые уловки гулей, или игры, в которые играют вампиры.

Темная лошадка принесет победу игрокам

и своему возничему. Это спорт, когда

все собираются на трибунах, и безумие

толпы кажется эпилептическим припадком.

Как сегодня вечером.

-- Tom Waits, "In the Colosseum"

Помимо прочего, вампиры используют своих гулей в различных играх. Нужно немного развлечься, и это наименьшее зло, когда все вас бояться.

Для того, чтобы бороться с апатией, Сородичи столетиями выставляют гулей как участников смертельных игр. Игры испытывают силу воли гуля и справедливость теории Дарвина: выживает сильнейший. Гули, которые выигрывают, обычно награждаются более высоким статусом, дополнительными порциями крови Сородичей, уменьшением обязанностей и большими шансами на Становление. И напротив, гули, которые не могут закончить даже с равным счетом во время безумно рискованного противостояния, могут получить отлучение, повышение обязанностей, и даже быть заменены другими гулями.

* Основной Случай (одна из самых популярных игр) - вариация боев без правил, известная среди вампиров как "Основной Случай". Этот кровавый спорт ограничивается Носферату, Бруджа и Независимыми Кланами, хотя и Тореадоры могут устроить фехтовальный поединок или же Тзимицу могут выставить шляхта.

Поединки Основного Случая могут проходить на любом оружии или вообще без оружия, но обычно это бой до смерти; зрители - вампиры находят такой бой более эстетичным. Часто Носферату маскируют своих гулей, подобно невидимым истребителям, тогда как другие, более грубые кланы, предпочитают, чтобы их гули сражались остроконечными пиками или другим оружием. В любом случае, гладиаторы, использующие Могущество и излечивающие ранения могут сражаться долго и интересно. Некоторые вампиры даже имеют специальных гулей, предназначенный для Боя до Конца с Победой, но обычно такие гули долго не живут.

* Прицепите Хвост Лакею - в этой игре участвуют только домиторы Тзимицу, это является своеобразным испытанием умения вампира пользоваться Изменчивостью. В общем, эта игра предназначена для младших, Извергов - "подростков"; Старейшины Тзимицу считают их недостойными противниками. Но Пандеры, Бруджа и Носферату антитрибу любят наблюдать за этой игрой, и приходят практически каждую ночь, когда проводится это состязание.

Для состязания каждый мастер Тзимицу выбирает пять новых гулей - людей, после чего приступает к изменению их тел. Дается 15 минут, чтобы каждый из пяти выглядел как можно менее похожим на человека, для этого используется только искусство в управлении дисциплиной Изменчивости. Тзимицу - победитель определяется коллегией жюри как вампир, который может создавать новых "животных" существ с помощью Изменчивости.

* Лихорадочное Безумие - в этой игре гули соревнуются друг с другом в способности сопротивляться Безумию настолько, насколько возможно при виде различных ужасающих ситуаций. Есть различные виды игр, каждая основана на той или иной слабости гуля.

Прошлые игры включали следующее: выкачивание из гуля за 10 часов столько витэ, сколько возможно; заставить гуля наблюдать длительную и мучительную казнь смертного ребенка; связывание гуля на операционном столе и выкачивание из него крови; избивание у гуля на глазах его возлюбленных смертных. Побеждают в этой игре те гули, которые сопротивляются Безумию длительное время, или те, кто сопротивляется Безумию дольше всех остальных. Очень часто из победителей этого соревнования набирают кандидатов на Становление.

* Сексуальные картины - эта игра, как известно, любима среди домиторов Тореадоров, но Старейшины большинства кланов Камарильи любят заставлять участвовать своих гулей в этом унизительном зрелище. Условия просты - ведущий гуль получает передозировку витэ, а затем проходит несколько "этапов" с другими гулями. Это обычно приводит гулей в Безумие меньше, чем за минуту, и гули царапают друг друга, выпивая кровь. Домитор обычно сидит в отдалении, наблюдая, как его гули удовлетворяют свои основные биологические потребности.

* Искаженная Любовь - эта игра требует больше подготовки и планирования, чем прочие, но посещающим Элизиум вампирам, которые любят играть в Искаженную Любовь, нравится наблюдать душевные муки своих гулей. Обычно в эту игру играют вампиры Камарильи. Они так тонко управляют чувствами гулей, что это выглядит так, как если бы они сами это испытывали. Объектом любви могут оказаться гули или даже сами домиторы. Вампиры делают широкие жесты, хвалят способности своих гулей и наблюдают за их тщетными попытками найти свое счастье и любовь. Это "Искаженная Любовь", игра гулей, мыльная опера, написанная ловкими домиторами, которые имеют достаточно времени в своих руках... Что значит несколько месяцев планирования для бессмертного?

Исключенные из смертной жизни: человеческая сторона гулей.

Гули все еще смертные. Это простое утверждение включает поощрения и обязанности - от детей до управителей, - о чем отчужденные Сородичи просто не думают. Неизбежное раздвоение, которое происходит внутри каждого гуля, может превратиться в опустошающую борьбу.

Некоторые гули не проявляют свои сверхъестественные способности, боясь, что их назовут ведьмами, безумцами или наркоманами. Некоторые гули страдают от ночных кошмаров, и рассматривают случившееся с ними как мечту или ночной кошмар. На самом деле домиторы используют Затемнение

или психические дисциплины, некоторое время потакая этим заблуждениям; они посещают своих полусонных слуг как "видения", давая им задания на следующий день. Другие гули, особенно страдающие от отсутствия признания в смертной жизни, наслаждаются новым статусом. Эти гули быстро поднимаются (и часто высоко) над смертными порядками, становясь наглыми задирами (их поведение часто поддерживается домиторами). Такие гули быстро приобретают зависимость от витэ, чтобы поддерживать свое Могущество и преимущества над смертными, которые не уважали их достаточно до превращения.

Большинство гулей, тем не менее, становятся не менее далеки от мира смертных, чем их мастера. Они глубже погружаются в странный ночной мир, они не в состоянии по-прежнему общаться с друзьями, боясь нарушить Маскарад или быть осмеянными. Так гуль все больше и больше отдаляется от дневного мира, друзей, возлюбленных и родственников, почти так же, как вампир после Становления, но более медленно. Прежние связи разрываются по одному слову домитора; дружба отвергается, так как гуль не может объяснить друзьям, "почему он стал таким странным" в последнее время; семья может пострадать во время приступа Безумия... слишком часто гули видят единственный выход в самоубийстве.

Особенно ненадежны брошенные гули, смертные, которые получили витэ, но впоследствии брошенные. Эти жалкие гули часто даже не понимают, что именно происходит с их телами и разумом; им требуется что-то, но они не понимают, что. Многие такие гули, чувствующие потребность в Крови, покупают наркотики, думая, что их желание исходит из этой области.

Связанное с возвращением популярности героина, это желание привело многих гулей к смерти из-за передозировки, так как они принимают все больше и больше в отчаянной попытке удовлетворить свою потребность. Некоторые гули пользуются нестерилизованными иглами, заражаясь от смертных СПИДом и другими болезнями, передающимися через кровь. В последние годы это погубило не одного гуля. Сетиты обратили на это внимание и решили использовать подобную тактику для подрывной войны против слуг вампиров Камарильи.

Сексуальность и одиночество гулей

Даже после трансформации гули сохраняют желание любить. Это неудивительно, многие из гулей, травмированные физически и психологически преобразованием, чувствуют влечение, как единственное оставшееся у них человеческое чувство. (И, кроме того, в этой деятельности они могут избавиться от излишков витэ Сородичей). В некоторых случаях кровь вампира усиливает желание гулей.

Некоторые гули желают только своих возлюбленных домиторов. К несчастью, большинство вампиров бесчувственные в этом смысле существа, и гули не получают больше, чем мимолетные поцелуи или возня в гробах.

Со времен Первого Города вампиры сталкивались с желаниями своих слуг. Многие Сородичи предлагают слугам найти людей, которые им нравятся, после чего те приносятся в убежище вампиров и служат наложницами гулей. Но это не всегда работает, поскольку каждый гуль имеет свои вкусы и привычки, и желания одних слуг кажутся "порочными" другим.

Вампиры, больше не испытывая влечения, но понимая его полезность, часто используют потребности гулей как мотивацию тех или иных поступков. Обычно вампир находит подходящую жертву, связывает ее Кровными Узами и награждает им/ей своих верных слуг.

Некоторые получают удовольствие, когда отдают свою кровь мастеру, но это достаточно редкий случай. И такие гули не слишком бы долго прожили... если бы не существовало возможностей переливания крови.

Гули, которым по вкусу садомазохистские удовольствия, кажутся самыми счастливыми в компании. Хотя вампиры не наслаждаются этим, многие считают, что избиение гулей - отличный способ поддаться Зверю без особых последствий, и такие гули наслаждаются, когда домиторы "наказывают" их ради собственного удовольствия. Быстрое заживление ран делает это еще более забавным.

Объединения гулей: секретные общества и культы гулей.

После нескольких лет, проведенных в роли жертв, многие гули ищут знание и спокойствие в религии или же ищут в ней способ отомстить чудовищам, которые сделали их такими. Некоторые младшие гули собираются вокруг более старших, избегают кланов и ищут убежища среди гулей культистов или подпольных сообществ гулей. Общества Гулей и религиозные культы существовали и во времена Темных Веков (два примера - Сообщество Сета и Орден Соболя), но гули новой эры формируют множество новых подпольных обществ и религиозных культов. Некоторые из них описаны ниже.

Кровавые

Это крайне скрытное сообщество было создано недовольным гулем Каитиффа, известным под кодовым именем "Адам". Расстроенный зависимостью гулей от их жестоких домиторов, Адам создал группу гулей, приняв в команду влиятельного ревенанта Зантоса, который имел достаточно

крови Тзимицу, чтобы подпольно торговать ей с гулями Каитиффов. Кроме того, они продают бутыли с кровью другим одиноким гулям.

Кровавые обосновались в Америке, группы замечены в Центральной Америке и в Канаде. Это небольшая секта, наибольшее могущество которой сконцентрировано в руках Адама и неизвестного Зантоса. Кровавые выступают за высокие идеалы свободы и просвещения, хотя в основном секта занимается торговлей и развивается благодаря ей.

Ходят слухи, что Кровавые недавно приняли гуля Тремера, который владеет Тауматургией в достаточной степени, чтобы превращать смертную кровь гуля в вампирскую витэ. Если это правда, Кровавые могут быть вскоре истреблены разгневанным кланом Тремер.

Ученики Сета

Секта "Ученики Сета" сформировалась примерно в 1989 году благодаря двум разочарованным гулям Сетита: Азизе Мохареб из Египта и Стивену О'Мэлли из Сан-Франциско.

Азиза стала гулем Фарука в типичной для Сетитов манере и была предназначена для завлечения смертных в сообщество Сетитов. Азиза испытывала отвращение к нему, но ничего не могла сделать, связанная Узами Крови.

Фарук и Азиза прибыли в Сан-Франциско, где Последовали собирались основать новую общину. Фарук встретил О'Мэлли в баре. Стивен был вышибалой и имел многочисленные связи в городе. Видя большие потенциалы в молодом человеке, Фарук сделал того гулем и отправил в Египет для подготовки к Становлению. К несчастью для Сетита, друг Стивена, Тимоти, слышал разговор и подговорил друзей убить вампира. Но они не нашли Фарука, поскольку тот сбежал из города после стычки с восточными вампирами. Но по нелепой случайности Фарук бросил как Азизу, так и Стивена.

Двое гулей связались с бандитами, чтобы отыскать Фарука. Они нагнали бывшего домитора в Сиэтле, где он обосновался и создал несколько новых гулей. Вооруженные до зубов Азиза, Стивен и его союзники-бандиты напали на убежище Фарука.

Гули Фарука впали в Безумие и в хаосе битвы Фарук был повержен и ввергнут в торпор. Азиза и Стивен выпили почти всю его витэ, отдав остатки бандитам и другим гулям. Эти фракции объединились в группу, ныне известную как "Ученики Сета", общество поклоняется Стивену и Азизе, как узревшим Темного Бога.

Сетиты находят это чрезвычайно забавным. Сейчас они позволяют "Ученикам" следовать своим путем. Спустя несколько лет, после того, как они оценят полезность этой организации, они решат, поддерживать ли ее дальше или просто уничтожить.

Без Мастеров

Это сообщество рассмотрено полностью в четвертой главе этой книги.

Молодая Кровь

Это сообщество наемников было образовано в 1994 году, когда группа оборотней фоморов атаковала Носферату антитрибу, изучавшего окрестности Восточной реки одной холодной ночью. Фоморы разорвали Носферату на кусочки, а полумертвого гуля Носферату, Иуду, взяли в плен. Гуль и фоморы добрались до базы, и ему было предложено исцеление взамен на помощь в охоте фоморов на других вампиров.

Иуда рассказал об этой сделке своему другу Дэйву, гулю антитрибу Малкавиан, страдающему множественностью личностей. Иуда и его новые союзники, связанные с Вирмом, должны были принять гуля, имеющего 26 различных личностей (13 из них страдали психозами); Иуда был прав. Со своей стороны, Дэйв был счастлив шансу избавиться от своего безумного домитора, который жестоко с ним обращался, и сказал фоморам, где находится убежище Малкавиана. Малкавиан был уничтожен. Иуда и Дэйв вербовали все больше и больше гулей, искушая их получением витэ и возможностью отомстить их домиторам.

В конце концов "Молодая Кровь" стала могущественной организацией, которую корпорация Вирм Пентекс взяла под свое крыло. Пентекс снабжает "Молодую Кровь" мотоциклами; теперь гули ездят из города в город, одинаково уничтожая вампиров и люпинов.

Группы "Молодой Крови" путешествуют по всему США, и слухи говорят, что некоторые из них перебрались в Европу. Более подробно о "Молодой Крови" см. World of Darkness: Midnight Circus.

Таинство Возрождения

Эта фракция покинуты гулей верит, что поклоняясь Сородичам и изучая отрывки из Книги Нод, новые домиторы будут давать своим приверженцам кровь, когда те захотят. Первоначально созданное гулями Гангрелов, Равносов и Каитиффов, ныне "Таинство" ревностно придерживается учения своего нового лидера, загадочного Реверенда Кама. Кам и его верные последователи обитают в Бразилии; оттуда Кам транслирует свои проповеди и молитвы всем членам "Таинства".

В действительности Реверенд Кам - гуль Сетита. Он поставляет невежественным гулям вызывающую крайнюю степень привыкания кровь Сетитов, и после трех ритуалов гули приобретают Кровную Связь с Сетитами.

Преподобный Кам считается кандидатом для Становления, и гули будут счастливы иметь нового домитора и постоянную поставку Крови. Молитва действительно творит чудеса.

Глава третья: Создание персонажей

Джоди: Дерьмо. Как вы думаете, почему мы так жестоко обращались здесь с вами, мальчики? Верно. Это должно было закалить вас.

-- Garth Ennis, Preacher

Персонажи гули создаются подобно персонажам вампирам, но тут есть несколько различий. Наиболее важное, конечно же, то, что гули получают меньше очков, которые они могут использовать при распределении трайтов. Тем не менее, хотя они, возможно, намного слабее среднего персонажа - вампира, гули имеют множество собственных преимуществ.

Эта глава предоставляет полные правила для создания гулей, пригодных для использования в хрониках Vampire: The Masquerade, или даже в других системах, например, в Werewolf: The Apocalypse. Трайты гуля в основном соответствуют представленным в книге правил Vampire: The Masquerade. Тем не менее, чтобы правильно отыгрывать гулей Саббата или ревенантов, далеких от человечности, игрокам полезно прочесть книгу правил Саббата. Если вы не имеете этой книги правил, то можете воспользоваться данной книгой.

Конечно, здесь предоставлены дополнительные правила. Они предназначены для поддержания духа Мира Тьмы и более сбалансированного хода игры, но вы можете пользоваться этими правилами по своему усмотрению. Никто не знает вашу игру лучше вас самих, и ваша команда всегда сделает наилучший выбор.

Создание персонажа

* Первый шаг: концепция персонажа

Выберите концепцию: Вассал, Независимый или Ревенант. Выберите (только для ревенантов) семью гулей:

Братович: чудовищные и странные охотники и безумцы;

Грималди: наиболее человечные из ревенантов, живут среди смертных;

Обертус: ученые, ищущие запретное знание.

Зантоса: сластолюбцы и гедонисты.

* Второй шаг: выберите Атрибуты: Физические, Социальные, Ментальные (6/4/3)

Физические атрибуты: Сила, Ловкость, Выносливость.

Социальные атрибуты: Обаяние, Манипулирование, Внешность.

Ментальные атрибуты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.

* Третий шаг: выберите Способности: Таланты, Навыки, Познания (11/7/4). Таланты: ваши естественные способности; Навыки: то, чего вы достигли благодаря длительным тренировкам; Познания: отражают то, чем вы занимались прежде.

* Четвертый шаг: выберите Дополнения (5), Дисциплины (Могущество 1 + 1 любая дисциплина) и Добродетели (7 (5 для ревенантов и гулей Саббат)).

Вассалы: выберите одну из Дисциплин, которой владеет ваш домитор;

Ревенанты: выберите семейную дисциплину;

Независимые: выберите любую дисциплину.

* Пятый шаг: Определите Силу Воли и Запас Крови. Распределите Свободные Очки (21)

Шаг Первый: Концепция

Концепция персонажа охватывает многие аспекты. Гуль может стать тем, кто он есть, по любой причине. Давайте представим себе такую причину; к примеру, если Тореадор видит в толпе прекрасное лицо, превращение в гуля будет менее рискованно, чем Становление. Если вы устанете от него, никто не обратит внимания, если вы аккуратно избавитесь от слуги. Дитя - это навсегда, гуль - только до тех пор, покуда он вам нужен. Кто-нибудь, искусный в определенной области, независимо от того, что это - ремонт автомобилей, секретарские умения или уличная борьба, может быть превращен в гуля каинитом которому требуются эти конкретные способности. Ну и что, что Бруджа предпочитает для Становления столь же бунтарскую натуру, как он сам - черт побери, его гули вполне могут выглядеть как Мистер Виппли и Марта Рэй. Стандарты для гулей менее важны, и ваша концепция может колебаться от археолога а-ля Индиана Джонс до "того, в чье плечо можно поплакаться".

Концепция включает основной образ (и самовосприятие) персонажа, Натуру и Маску. Это определяет вашу роль в хронике. Ваш персонаж начинает игру или как Вассал, связанный Кровными Узами с домитором, как член семьи

ревенантов или как Независимый, получающий витэ окольными средствами, чтобы сохранить свои силы. Выбирайте любой путь, а следующие вопросы помогут вам лучше разобраться в вашем персонаже.

* Общие вопросы: Как вы впервые поняли, что стали вдвое сильнее, чем прежде, и как вы пользуетесь своим могуществом? В чем состоит ваша дневная работа; она сложная или не очень? Впадали ли вы в Безумие, и если да, то чем это завершилось? Вы знаете, что вы - наркоман, или вы предпочитаете самообман? Как вы объясняете ваше "пристрастие"? Какие проблемы подстерегают вас в повседневной жизни - ваш босс, знакомые, друзья, родственники? Вы ненавидите кого-нибудь настолько, что хотите его убить - или вы уже это сделали? Вы знаете, что вы можете излечить смертельные ранение, и если да - как это знание влияет на ваше поведение? Как вы опишете Кровь; какие метафоры наилучшим образом характеризуют ваши ощущения? Вы узнаете, что существуют другие гули; что вы думаете о них? Позволили ли бы вы вашему возлюбленному стать гулем или бы наоборот попытались избежать этого всеми способами?

* Вассалы: Каким человеком вы были до того, как стали гулем? Как именно изменялась ваша личность с тех пор, как вы начали службу? Вы смотрите на все исключительно с точки зрения вашего мастера? Почему вы были выбраны; какие услуги вы должны выполнять для домитора? Было ли для вас сюрпризом превращение в гуля, или вы выбрали этот путь сами? Вы довольны своим положением или находите его оскорбительным? К какому клану принадлежит ваш мастер и какую роль он играет среди Сородичей города? Он занимает высокое положение, изгнанник, или нечто иное? Вы шляхта, измененный; или вы не были изменены своим домитором (для гулей Тзимицу)?

* Ревенанты: К какой семье вы принадлежите? Насколько сильна ваша преданность семье? Как долгое детство повлияло на вас? К вам хорошо относились в вашей семье? Вы испытывали детскую ревность? Сколько вы знаете о Саббате? Вы изучали политику Саббата прежде? Вы входите в какой-нибудь культ? Почему вы покинули дом? Если вы когда-нибудь вернетесь, то как вас там встретят?

* Независимые: Как вы впервые испробовали витэ? Вы знали о вампирах до того, как стали гулем? Как вы добываете Кровь? Вы строите отношения с Сородичами на своих условиях, или вы избегаете вмешиваться в их политику? Вы знаете что-нибудь о кланах? Вы - беглый гуль? Если так, то кем вы были: любовником, шляхта, помощником? Вы связаны с организацией "Без Мастеров"? Вы знаете о других обитателях Мира Тьмы? А хотите знать?

Шаг Второй: Атрибуты

Смертные начинают игру с меньшими возможностями, чем персонажи вампиры. Гуль имеет меньше очков, которые он может распределить в начале. Вы начинаете игру с одним пунктом в каждом атрибуте, конечно же. После определения приоритета среди ваших Атрибутов, вы можете

распределить шесть очков на первичные Атрибуты, четыре - на второстепенные и три на те, которые будут нужны вам в последнюю очередь. Ваша концепция поможет вам определить, как вам распределять Атрибуты.

Шаг Третий: Способности

Здесь гули точно так же начинают с меньшим количеством очков , чем персонажи Сородичи. После выбора основных Способностей, вы имеете 11 очков на первичные Способности, семь для второстепенных и четыре на способности третьей степени важности. Как обычно, вы не можете истратить больше трех точек на любую из способностей при создании.

Шаг Четвертый: Преимущества

Более слабые, чем каиниты, гули, тем не менее, имеют ряд преимуществ перед обычными мужчинами и женщинами. Все гули начинают игру с одной точкой в дисциплине Могущество, которую изучают инстинктивно и очень быстро. Каждый гуль имеет одну точку в другой Дисциплине, которая должна быть выбрана согласно концепции персонажа. Если ваш персонаж Вассал, то вы выбираете Дисциплину, известную вашему домитору. Договоритесь с Рассказчиком; обычно следует руководствоваться кланом домитора. Если ваш гуль из семьи ревенантов, то следует выбрать дисциплину, традиционную для данной семьи. Независимые гули не имеют ограничения "клана", но если вы выбираете Независимых, Рассказчик может дать вам только "инстинктивные" дисциплины (Стойкость, Быстрота и Могущество). Две дисциплины не могут быть изучены Независимыми гулями - Превращение и Тауматургия, их могут знать только Гангрелы и вассалы клана Тремер. Знание дисциплин Независимых кланов и кланов Саббат не запрещено, но гулям нужно иметь на самом деле хорошее объяснение, как они выучили, к примеру, Смертоносность или Власть над Тенью.

Гули (и ревенанты) обычно ограничены изучением только первого уровня любой дисциплины; содержащаяся в их крови витэ не настолько сильна, чтобы они имели более могущественные способности. Тем не менее они могут преодолеть этот барьер, выпивая кровь более древних вампиров. Сила крови непосредственно зависит от поколения донора - чем ближе витэ к Каину, тем больше уровней дисциплины гуль может изучить. Гуль должен пить эту кровь значительный период времени (то есть, достаточно долго, чтобы приобрести необходимые очки опыта для покупки следующего уровня дисциплины).

Таблица ниже показывает зависимость между поколением донора и уровнем дисциплин, которыми владеет гуль. Дополнительный максимальный уровень предназначен для Рассказчиков, которые хотят, чтобы персонажи были сильнее.

Поколение донора	Максимальный Уровень Дисциплин	Дополнительный
Максимальный Уровень		
13-ое - 11-ое		
1	1	
10-ое - 9-ое		
1	2	
8-ое		
1	3	
7-ое		
2	3	
6-ое		
3	4	
5-ое		
4	4	
4-ое		
5	5	

Если Рассказчик позволяет вам выбирать, то ваш гуль может следовать путем Человечности или одним из Путей Просветления Саббата. Большинство

гулей по умолчанию имеют Человечность, и, следовательно, обладают следующими Добродетелями: Сознательностью, Смелостью и Самоконтролем. В конце концов, гули все еще люди, и они часто отвергают жестокие инстинкты. Хотя Кровь может превратить человека в безумца и ввергнуть в порок, большинство гулей беспокоятся по поводу этих мрачных вспышек и пытаются соответствовать общепринятой морали. Они стараются быть похожими на других людей.

Ревенанты и гули Саббата, которые предназначены для Становления, следуют Путями Просвещения. Семьи ревенантов изучают альтернативную мораль, так как считают человеческую мораль абсурдной и мало интересуются "слабыми" существами. Только те гули Саббата, которые знают правду, могут следовать Путями. Это очень редкое явление, так как большинство саббатовцев изучает Пути только после Обряда Создания, а обучать гулей считается излишней тратой времени. Пока они не пройдут бесчеловечного Обряда Создания, они просто не поймут этого. Ни один гуль, ревенант он или нет, не может начать игру с Путем Просвещения выше 5.

Те редкие гули, что следуют Путями Просвещения, имеют Добродетели Греховность, Инстинкты и Смелость. Независимо от того, следует гуль Человечности или Путям, он с самого начала имеет по одной точке в каждой Добродетели; гули, следующие Человечности могут распределить семь очков, в то время как практикующие Пути могут распределить пять очков среди своих Добродетелей.

Гули также могут выбирать те же Дополнения, что и вампиры, но тут есть небольшое отличие. Естественно, гули не могут иметь Поколение и не имеют необходимости в Стаде. Дополнение Ментора ограничено знакомством с независимым гулем или гулем ревенантом. Домитор обычно далек от своих слуг, и почти никогда не является их наставником. Отношения мастер/слуга не предполагают дружбы за исключением особых случаев.

Аналогично, домиторы обычно не разрешают вассалам содержать слуг, поскольку гуль сам слуга, а слугам не требуются слуги. Наконец, гули не имеют Статуса среди Сородичей. Персонаж может заработать уважение отдельных каинитов, но это крайне редко, и произойти может только в ходе игры.

Тем не менее, Вассалы могут приобрести новое Дополнение Домитор, чтобы иметь лучшее представление о своей связи с мастером.

Шаг Пятый: Последние штрихи

Завершающие штрихи у гулей те же, что и у персонажей вампиров. Ваша начальная Сила Воли равна вашей Смелости. Ваша Человечность равна сумме вашей Сознательности и Самоконтроля, если вы не следуете Путем Просвещения. В этом случае генерируйте ваше значение Пути как обычно. (максимум 5).

Ваш начальный Запас Крови обычно стандартный; бросьте кубик, чтобы определить, сколько Пунктов Крови вы имеете. (Рассказчик может допустить даже Вассала с 1 Пунктом Крови, как если бы они начинали игру со скромной порцией витэ). Исключением являются Независимые гули, которые должны уменьшить выпавшее число вдвое (если выпало 10, гуль начинает игру с 5 Пунктами Крови).

Наконец, гули получают 21 Свободное Очко, которые могут истратить по своему усмотрению. Вы можете поднять любой атрибут или способность или приобрести новые Достоинства. Вы также можете прибавить семь трайтов от Недостатков, чтобы добавить их к Свободным Очкам (которые не могут быть выше 28).

Приобретается	Количество Свободных Очков
Атрибуты	5 очков за пункт
Способности	2 очка за пункт
Дисциплины/Пути	10 очков за пункт
Дополнения	1 очко за пункт
Добродетели	2 очка за пункт
Человечность/Путь	1 очко за пункт

Сила Воли

2 очка за пункт

Вассалы

Когда большинство вампиров думает о гулях, они представляют себе Вассалов. Многие каиниты считают непостижимым создавать гулей для любых других целей; на самом деле, для большинства Сородичей любые гули кроме Вассалов - кощунство.

В общем и целом, Вассалы являются "нормальными людьми" среди гулей. Большинство из них не просило о могуществе или бессмертии, хотя некоторые слишком много жалуются, когда почувствуют силу Кровных Уз. Некоторые знают об обществе Сородичей не больше одной четверти всех знаний, которые получают неонаты. По другу сторону линии, они были избраны кем-то старым и могущественным, кому потребовалась еще одна пара рук.

Хотя поставка витэ гарантирована, Вассалы ждут своего времени с нетерпением. Фактически, они должны вести себя наилучшим образом, если они хотят получать свою жидкую Силу как обычно. Они также должны смириться с тем, что влюблены искренне и страстно, как уже не думали влюбиться после своей первой любви, в существо, который обращается с ними с покровительственной добротой в лучшем случае и с драконовской жестокостью в худшем. И самое печальное заключается в том, что большинство Вассалов не понимают, что именно с ними происходит. Они не знают, почему они чувствуют то, что чувствуют; они не знают, что за сладостный нектар дает им их новый друг. Но они лояльны хотя бы потому, что не хотят, чтобы магия прекращалась. Они не хотят возвращаться к однообразной безвкусной жизни, которая была прежде. И вы знаете что? Они счастливы. Поскольку существование гуля, проведенного на другую сторону этой тайны, когда Маскарад разрушается, полностью зависит от милости домитора.

Вампиры часто выбирают семейных Вассалов, особенно если они выбирают себе слугу - гуля тайно. Домиторы предпочитают ответственных слуг, что может быть лучшим мерилом ответственности, чем надежность родителя? Противоречивые чувства, вызванные привязанностью к семье и Узами Крови, обычно заканчиваются тем, что Вассал выбирает домитора и чувствует необъяснимую страсть к каиниту. что интересно, многие домиторы любят выбирать гулей, для которых подобный выбор будет невыносимо труден; они видят в этом доказательство серьезности выбора гуля.

Роль: Определенно, они играют роль Вассалов в обществе Сородичей, знают они это или нет. Зачем же еще они были созданы? Многие выбраны как охранники, или для защиты убежища в течение дня, или чтобы кто-то прикрывал спину. Более разносторонние телохранители обычно проходят

лучшее обучение, тогда как те, кто имеет лишь умение драться и способности, превышающие человеческие, используются как шляхта... или как пушечное мясо.

Другие Вассалы могут быть избраны за конкретные способности. Несомненно, это могут быть знание компьютеров и вождение, которые пришли в 20 столетии и недоступны страдающим Анахронизмом Каинитам. Но это может быть и вечно голодный художник, которого приметил Тореадор, или личный дипломат Бруджа, которого тот направляет к Принцу ("О время, он прислал кого-то, кто понимает нас!"). Наконец, Вассал может быть просто декорацией - к примеру, средиземноморские "наложницы" могут быть писком моды этого сезона.

Создание персонажа: Способности и Атрибуты Вассала должны отражать причину, по которой он был выбран домитором. К примеру, выбранный Тореадором Вассал - приятель, скорее всего, будет иметь высокие Социальные Атрибуты, а вторичными будут Ментальные. Шляхта, телохранители, охотники и другие, им подобные, будут иметь первичным навыком Физические Атрибуты, тогда как ученые, ветеринары и хакеры должны иметь первичными Ментальные Атрибуты. Вассалы с первичными Социальными атрибутами - обычно посредники, политики, наложницы или декорации.

Слабости: Вассалы начинают игру связанные Кровными Узами с домитором. Игрок может приобрести дополнение Домитор, чтобы связь с мастером была более дружелюбна, но никогда ни при каких обстоятельствах это не будут романтические отношения.

Цитата: Нет, послушайте. Мне все равно, с кем вы - или кто вы; леди не желает, чтобы ее покой был нарушен. И он не будет нарушен, верно?

Стереотипы

Независимые - Лучше он, чем я. Я не против... нет, но я не могу остаться. Я ей нужен. И вы знаете что? Я чувствую, что это и вправду нужно.

Ревенанты - Рев - кто?

Вампиры - Я полюбил ее. Нет, правда, я знаю. Остальные уроды могут валить со счетом 5:15 прямо в Ад, но я люблю ее. И всегда буду любить.

Люпины - Оборотни? (судорожное глотание) Я... Несомненно, госпожа знает, что с этим делать.

Смертные - Что, я брошу моих жену и детей? Нет. Я не хочу этого. Но если бы она попросила меня, чтобы... Но она не станет. Она не захочет принять их.

Независимые гули

Вы думаете, быть зависимым грубо? Попробуйте сказать это, когда дилеры смотрят на вас. Дорога Независимого всегда жестока. Сородичи воспринимают гулей без мастеров как опасное и неконтролируемое явление, и вампиры возмущены тем, что не могут управлять ими. Обычно единственная возможность добыть кровь - выискивать и убивать вампиров. И, несомненно, вы можете искать оправдание в том, что вампиры бесчеловечны, что они - всего лишь вместилище Крови, но остается лишь один факт: вы убиваете для того, чтобы получить нужное вам вещество. Но это вас не оправдывает. Вы ведь не единственный в мире наркоман, правда? И это не дает вам права убивать людей...

Независимые гули могут быть различны, но обычно они недалеко ушли от обычных людей. Они не пешки; они делают то, что им нужно. Обычно это сироты, брошенные домитором, достаточно небрежным, чтобы не заметить потерю одного - двух слуг. Иногда сирота был гулем так долго, что знает, что станет дряхлым старцем в течение месяца, если не получит витэ. Отчаяние открывает дорогу независимости.

Конечно, некоторые Независимые начинали с другого. Кто-то случайно мог наткнуться на общество каинитов и обнаружить силу, содержащуюся в витэ. Некоторые могли быть даже убийцами-людоедами, которые случайно выбрали вампира в жертву и почувствовали силу витэ. Другие могли быть служителями тайного культа, которые обнаружили, что именно они получают во время ритуалов. Но даже страх Кровной Связи преодолевается силой этой пагубной привычки, и мало кто из попробовавших витэ никогда не попытается испробовать ее снова.

Роль: Независимые гули не играют никакой роли в сообществе Сородичей - у них нет выбора. Они должны любым способом получить витэ. Независимые могут служить слабыми хищниками, искореняющими глупых и небрежных неонатов. (Несомненно, многие вампиры считают, что каинит, достаточно глупый, чтобы стать жертвой гуля, заслужил то, что получил). Другие Независимые продают свои услуги вампирам, работая убийцами при свете дня, или же доставляют жертв вампирам в обмен на Кровь. Эти гули имеют некоторые преимущества, имея дело в основном с анархами и неонатами. Мало кто может проникнуть глубже в общество Камарильи, как наставники, обучающие вассалов использовать новые для них способности (стоит ли домиторам тратить время, обучая слуг?) или же объясняющие им их новое положение. В конце концов, если Малкавиан никогда в жизни не брался за оружие, немного крови - небольшая плата за обучение его новых телохранителей.

Создание персонажа: Чтобы перебиваться кое-как в вампирском обществе, гуль должен быть умен. Большинство Независимых гулей имеют первичными Ментальные Атрибуты, чтобы обладать достаточными знаниями и хитростью, дабы избежать Кровных Уз. Независимые часто имеют дополнения Союзников и Контактов, поддерживая надежную информационную сеть. Человечность Независимых может быть не очень высока; от Человечности зависит, каким именно способом гуль будет добывать витэ.

Слабости: Независимые платят за свободу: они не имеют гарантированного источника витэ, как Вассалы и Ревенанты. Эта неопределенная поставка Крови означает, что гуль начинает игру с меньшим количеством Пунктов Крови. Чтобы отразить это, игрок должен бросить кубик, как обычно, и уменьшить вдвое выпавший результат, округлив его в большую сторону (Независимые могут имеют до 5 Пунктов Крови). Кроме того, гуль должен более экономно расходовать витэ, так как он не знает, когда получит новую порцию. Разумеется, такая бережливость не самая легкая вещь.

Цитата: Вы видите, что я делаю, и вы понимаете, что я не являюсь вещью - или вы считаете, что вы круты лишь потому, что вы принадлежите ночи? Поверьте мне, я смогу вам помочь, и эта цена не столь высока, как вам кажется.

Стереотипы

Вассалы - Я был когда-то таким же, как они. Я никогда не вернусь к этому снова.

Ревенанты - Они имеют всю гниль и высокомерие вампиров, но не имеют той же силы Крови. Они не стоят того, чтобы тратить на них время.

Вампиры - Я ненавижу их, но они мне нужны. У меня прежде не было выхода, но теперь я могу ставить им свои условия. Я знаю больше.

Люпины - Я знаю достаточно, чтобы беспокоиться об этом. Приходится носить серебряные пули с собой.

Смертные - Вы никогда не сможете вернуться домой так, будто ничего не случилось.

Ревенанты

Хотя порочные ревенанты редко являются героическими персонажами, они могут оказаться достаточно интересны, чтобы разнообразить хронику. Эти долгоживущие декаденты почти всегда служат Саббату, но встречаются исключения. Все порочные желания и темные страсти, которые кипят в обычном гуле, вдвое увеличиваются в ревенанте. Ревенанты обычно принадлежат к отдельному семейству, для которого гульбища, наркотики и жертвы (или все вместе) является обычным делом. Они считают себя выше людей, и, следовательно, свободными от нравов общества. Некоторые поклоняются вампирам как невидимым богам в то время, как другие сами мечтают стать вампирами. Человечность, с другой стороны, не приветствуется потомками ревенантов.

Ревенанты являются замкнутым сообществом, и семейства редко доверяют друг другу. Например, Грималди и Зантоса враждовали слишком долго, чтобы

быть друзьями. Хотя случается, что ревенанты работают с гулями конкурирующих семей, когда это необходимо, они этого очень не любят.

Роль: Семьи ревенантов выведены, чтобы служить Саббату в целом и лично Тзимицу. Тем не менее нелюбовь саббатовцев к гулям означает, что ревенанты не служат всем вампирам, что примечательно (за исключением Грималди). По большей части, ревенанты живут сами по себе, хотя Тзимицу (изредка - другие кланы Саббата) приглашают их для выполнения особых задач. Братович используются крайне редко, когда Тзимицу требуются особо талантливые охотники и убийцы. Они также выводят сильных псов и удивительных модифицированных гончих для своих патронов. Грималди более востребованы. Они используют миллиарды ниточек, протянутых среди смертных, чтобы скрывать деятельность Саббата, поддерживая некоторое подобие Маскарада. Грималди могут шпионить при свете дня для епископов. Обертус используются Саббатом редко, лишь затем, чтобы воспользоваться знаниями, которые накопили эти ревенанты. Они приносят пользу как ученые; когда прискусу нужны какие-либо знания, но он не имеет знаний или времени, чтобы раздобыть их, он обращается к Обертусам. Зантоса богаты, и это все, что они могут предложить. То, что Тзимицу постоянно пользуются сбережениями Зантоса, позволяет им смириться со многими недостатками этой семьи.

Создание персонажа: Ревенанты обычно наследуют профессию семейства. Охотники и драчуны Братович обычно имеют первичными Физические Атрибуты и Таланты, Грималди чаще всего специализируются на Ментальных Атрибутах и Способностях. Обертус практически всегда имеет первичными Ментальные Атрибуты и Познания; Зантоса предпочитают первичными Социальные Атрибуты (особенно увеличенную Изменчивостью Внешность) и Таланты.

В отличие от гулей с домиторами, Ревенанты получают Дисциплины согласно семейству. Семейные дисциплины "определяются" подобно дисциплинам клана и соотносятся с очками опыта. Кроме того, Ревенанты страдают семейной слабостью, почти как вампиры разных кланов, это - результат их изменений или развращенных семейных традиций.

Ревенанты производят собственную витэ, один Пункт Крови в день. Это очень слабая Кровь по сравнению с Кровью вампира, и она не может быть использована для создания Кровных Уз или Становления. Количество Запаса Крови у Ревенанта вырастает на одну точку за каждое столетие, которое он прожил (240-летний Зантоса имеет максимальный Запас Крови 12, и чтобы получить 13, должен подождать еще почти 60 лет).

Тем не менее, правила, предоставленные в этой книге, предполагает создание Ревенантов, проживших не дольше столетия; более старые Ревенанты должны иметь больше Свободных Очков, чтобы отразить их высокий жизненный опыт.

Слабости: Каждый Ревенант страдает семейной слабостью, благодаря долгому выведению. Кровь Ревенанта приобрела странные качества, вызывающие любопытство не у одного ученого саббатовца.

Цитата: Что? В чем дело? Вы выглядите... смущенной. Пожалуйста, не беспокойтесь. Приходите ко мне. Я хочу познакомить вас... с нашим семейством. Я думаю, они полюбят вас. Вы обладаете такой притягательной... духовностью.

Стереотипы

Вассалы - бедные вещицы. Они должны чувствовать себя такими... недооцененными. Возможно, будь они как и мы, они бы смогли стать совершенными... ограненными драгоценными камнями.

Независимые - Они заблуждаются. Если бы Сородичи принялись за них, они бы давно были мертвы. Их дни... скоротечны.

Вампиры - Мы всем обязаны нашим мастерам Тзимицу. Без них бы мы были простыми людьми. Подумай об этом...

Люпины - Враг наших лордов - наш враг. Конечно, я оставлю привилегию драться с ними тем, кто для этой борьбы более... подходит.

Смертные - Как личности, они ничто; как игрушки... восхитительны.

Братович (Bratovitch)

Развращенные Братовичи тратят большинство своего времени на выведение гулей - гончих для Саббата и собственного удовольствия. Другие семьи ревенантов или кланы вампиров не ищут их компании. Братовичи большинство времени проводят в охоте и исследовании своих способностей.

Они постоянно стремятся стать лучше; это желание обычно выливается в улучшение тела с помощью Изменчивости и поглощение поверженного противника, чтобы приобрести его силу. Некоторые изучают темные ритуалы в попытке получить доступ к могуществу своих врагов, Люпинов. Братовичи всегда отличались животной природой, но это помогает им в охоте.

Персонаж игрока, скорее всего, будет молодым гулем, впервые познакомившимся с реальным миром. Они стремятся быть порочными чудовищами, восхищаются пытками, испытанием самоконтроля и странными "играми". Они не слишком утонченные натуры, и обычно не заинтересованы в любой политике кроме борьбы за могущество в собственной семье. Жизнь среди людей сложна для Братовичей, и обычно они через некоторое время возвращаются домой. Некоторые Братовичи оставляют дом ради охоты на Люпинов и возвращаются с успехом - если возвращаются вообще.

Братовичи следуют различным Путям Просветления, хотя ни один из них не является доминирующим для всего семейства. Среди альтернативных Путей присутствуют даже древние Пути Просвещения (подробнее см. Vampire: The Dark Ages). Естественно, ревенанты не могут достичь вершин Просвещения.

Но Братовичей совершенно не интересует поиск истины, во всяком случае, любые правила нарушаются.

Дисциплины: Анимализм, Могущество, Изменчивость

Слабость: Братовичи легко впадают в ярость и в Безумие, как Бруджа. Их ужасные характеры часто мешают их отношению с другими.

Цитата: Слышите запах? Этот запах, мальчики? Да! Он пошел вниз по течению! Вперед, мальчики! Следуйте за ним! Давайте раздобудем этот обед!

Стереотипы

Грималди - Кто, черт побери? Эти описавшиеся мальчики не ревенанты, они не умеют рисковать. Не могут охотиться, не могут сражаться ни с кем, могут только реветь - и чем же они хороши?

Обертус - Чертовы всезнайки, они думают, что они, черт возьми, высшие. Они знают достаточно, чтобы оставить их в покое.

Зантоса - Почему, черт возьми, они все еще живы? Если бы моим мальчикам сказали, что они уже не нужны, я бы сам скормил их своим собакам!

Вассалы - Поиметые в задницу. Склонитесь и пищите под большим Папой, маленькие гули.

Независимые - Они получили свободу, да. Но без семьи они - ничто. Некоторые из них неплохо сражались.

Вампиры - Да... Это хороший путь. Старый, могущественный и более сильный, как мой дедушка. Я бы хотел обрести это могущество.

Люпины - К любому существу, которое может разорвать половину членов семьи, имеет смысл относиться серьезно. Их сердца имеют неплохой потенциал.

Грималди (Grimaldi)

Хитрые Грималди скрываются за фасадом нормы. Они действуют как посредники Саббата, тихо выполняющие свои задачи в обществе смертных. Они очень часто богаты и обладают влиянием, сравнимым с Джованни или Вентру. Большинство Грималди вырастает в человеческом обществе, тихо переходя из одной частной школы в другую прежде, чем кто-то обратит внимание на то, как медленно этот ребенок взрослеет.

В действительности Грималди задумываются о вещах, неизвестных Саббату - о выживании. Семейство знает, что его члены существуют лишь из милости Тзимицу, и если Изверги перестанут их поддерживать, Саббат немедленно уничтожит их до последнего кузена.

Следовательно, работа Грималди имеет двойственную цель: во-первых, убедить Саббат в собственной полезности, во-вторых, найти альтернативное решение, если в них перестанут нуждаться. Некоторые старшие Грималди даже предлагали переметнуться в Камарилью, если они лишаться поддержки Тзимицу, но это не было одобрено. Если бы семейство и в самом деле перешло на сторону Камарильи, месть Извергов была бы гарантированной и жестокой...

Грималди могут заниматься чем угодно, но чаще всего они задействованы в социальных процессах. У них обычно широкие связи в пределах их города, с подходящими Дополнениями. Некоторые Грималди отвергают Пути, следуя Человечности; это обычно не одобряется, но может послужить основой для интересного персонажа.

Большинство Грималди следует Пути Соглашения Чести, хотя некоторые предпочитают Путь Гармонии или Путь Каина. Некоторые Грималди разработали мораль, мало отличающуюся от Человечности; тем не менее, эти ревенанты забывают о ней достаточно быстро.

Дисциплины: Быстрота, Доминирование, Стойкость

Слабость: Все Грималди связаны Кровными Узами с епископами и архиепископами Саббата. Их хитрость и их вращение в обществе смертных волнуют саббатовцев, которые боятся, что Грималди могут стать перебежчиками. Члены Саббата редко пользуются Узами Грималди; Узы являются по большей части формальностью, гарантирующей верность.

Цитата: Случай смерти людей в Соунтсайде? Нет, я сожалею, Джимми, но это не новость. Я должен убрать вашу статью ради той, которая должна занять первую полосу. Вы ведь понимаете?

Стереотипы

Братович - Примитивные, грубые, бесчувственные и глупые; их слишком долго натаскивали на сражения, и это сказывается.

Обертус - Их склонность к замкнутости раздражает, но ничто не может превзойти их исследовательские способности. Стыдно, что они так мало знают о реальном мире.

Зантоса - Вызывают отвращение! Эти паразиты не могут принести никакой пользы. Почему кто-то их все еще терпит? Возможно, стоит тонко намекнуть паре епископов...

Вассалы - Если бы Саббат лучше относился к гулям, мы бы могли быть на их месте. Все же я сомневаюсь, что один из этих изолированных несчастных смог бы выполнять мою работу так же хорошо.

Независимые - Эти идиоты ставят под угрозу нас всех. Сколько еще осталось до того, как их выходки надоедят и Сородичи уничтожат всех гулей? Я должен работать вдвойне, чтобы доказать свою полезность, благодаря им...

Вампиры - Только идиот не заметит, что мы ходим по тонкому льду. Я надеюсь, что все не закончится в этой жизни - хотя бы в моей. Я даже не представляю, где бы мог от них спрятаться.

Люпины - Нет, благодарю вас; я думаю, что не стану путешествовать по национальным паркам.

Обертус (Obertus)

Обертус обычно далеки от дел Саббата, предпочитая тратить все время на поиски различных знаний. Главы семейств чаще всего великие ученые или исследователи, которые потратили большую часть своей долгой жизни, накапливая знания из различных источников. Семейство обитает в небольших деревеньках Новой Англии, в которых обосновалось столетия назад, и люди, посещающие эти места, часто испытывают значительные трудности, если желают там поселиться насовсем.

Персонаж Обертус обычно стремится к знанию, независимо от того, научные это познания, мистические или бытовые. Многие похожи на безумных ученых, ищущих знаний о тех, кого они боятся. Обертус часто изучают Люпинов, волшебников, преступный мир, историю, демонологию, историю о Сородичах и Каине.

Эти поиски могут привести ревенанта в места, где появление гулей нежелательно, но Обертус часто не обращает внимания на безопасность, когда на карту поставлен лакомый кусочек неизвестных доселе знаний.

Хотя они якобы являются учеными Саббата, Обертус имеют также и иную, более секретную цель. Они убеждены, что их статус ревенантов - следующий шаг в эволюции человечества, Обертус хотят получить доступ к знаниям, позволяющим стать выше, чем человек, гуль или вампир. Пока что они обнаружили лишь неопределенные намеки на возможность чего-то большего. Обертус предпочитают Путь Смерти и Души, Путь Соглашения Чести и Путь Гармонии. Эти кодексы морали наиболее полно способствуют интеллектуальности семейства.

Дисциплины: Прорицание, Затемнение, Изменчивость.

Слабость: Семейство Обертус известно своей страстью к исследованиям, и каждый Обертус ставит определенную цель в своей жизни. Все обладают Психозами Одержимость Целью или Совершенство. Обертус может быть одержим многим целями в течение его долгой жизни, но каждый раз фокусируется лишь на одной цели.

Цитата: Да, мне повезло, и я получил копию Книги Нод. Посмотрите вот здесь, эти строки о Лилит. Я обнаружил ключ к чему-то большему, чем надеялся сначала...

Стереотипы

Братович - Всего лишь шляхта. Они могут быть интересны кому угодно, но не мне.

Грималди - Они играют в человеческие игры, они действительно умеют одурачивать других. Когда-нибудь Грималди перестанут быть полезны и будут убиты.

Зантоса - Наибольшее доказательство того, что материальное богатство ничего не значит. Я думаю, Тзимицу любят свои старые игрушки, независимо от того, насколько они испорченные и устаревшие.

Вассалы - Я думаю, Камарилья тоскует по эпохе феодализма. Возможно, имея одного крепостного или четырех, они считают, что становятся лордами.

Независимые - Я не вижу причин, по которым эти гули должны меня беспокоить.

Вампиры - Есть многое, что следует извлечь из войны Камарильи и Саббата. Возможно, в этой борьбе мы должны найти ключ к собственному восхождению.

Люпины - Любопытные создания, высшая форма незапятнанного первобытного культа. Подобно акулам, им удалось пережить свое время. Пока что...

Зантоса (Zantosa)

Саббат терпит присутствие этих декадентов, и это все, что можно сказать о Зантоса. Это семейство богато, но имеет отвратительную репутацию. Только отчаявшийся вампир Саббата доверится в чем-то дилетантам Зантоса. Архиепископы Саббат часто ставят вопрос об уничтожении Зантоса и изъятии их фондов, но они никогда не достигают согласованности в этом вопросе, - большинство считает, что Зантоса не стоят таких усилий.

Персонажи Зантоса почти всегда дилетанты, немного знакомые с преступным миром, предающиеся запретным удовольствиям. Несмотря на их "изысканные вкусы", они редко поднимаются до высшего общества. Их пороки очень сложно спрятать, и Зантоса признают, что люди их совершенно не понимают. Многие участвуют в долгих, рискованных предприятиях, о которых рассказывают своему семейству. Если пути Зантоса пересекаются с Грималди, то Зантоса обязательно подставят их любым способом. В лучшем случае, это

будет жесткая конкуренция; в худшем, Зантоса сделает все, чтобы любыми способами избавиться от досаждающего ему Грималди.

Почти все Зантоса следуют Путем Катари, который достаточно хорошо отражает их порочную природу. Некоторые могут следовать Путем Каина, но это совершенно не соответствует темпераменту семейства.

Дисциплины: Прорицание, Очарование, Изменчивость

Слабость: Стремящиеся к наслаждениям Зантоса могут стать зависимыми от любого вида удовольствий. Всякий раз, когда Зантоса испытает крайнее наслаждение (наркотики, секс, принятие витэ или даже поедание вкусного бифштекса), он должен сделать бросок Силы Воли (сложность равна силе испытанного удовольствия) или стать зависимым от этого ощущения. Зависимый Зантоса сделает все, чтобы снова испытать это чувство, не обращая внимания даже на смертельную опасность.

Цитата: Ах! На следующей неделе, в следующем месяце, в следующем году... Вот что! Всегда есть время прогуляться по магазинам. А сейчас я хочу другое вино. Ты хочешь присоединиться ко мне?

Стереотипы

Братович - Уххх. Зачем нужны ваши способности, если вы не имеете вкуса, чтобы оценить их? Они просто вонючие деревенщины.

Грималди - Мерзкие задницы! Я бы пришел, чтобы уничтожить всех ваших человеческих ослов, но вы не стоите этого.

Обертус - Разве вы не понимаете, вы не люди, вы - ревенанты, не правда ли? Забросьте прочь свои грязные пыльные книги, и присоединяйтесь к удовольствиям!

Вассалы - Правда? Узы Крови, вы говорите? Фи, какой стыд. Он должен быть чрезвычайно жестоким.

Независимые - Эти несчастные ублюдки слишком заняты поиском витэ, чтобы получать достаточно удовольствий. Печально.

Вампиры - Что ж, я надеюсь получить Становление однажды, но я думаю, они подождут, пока я не устану от наслаждения любовью и пищей. Хм... Это пока может подождать.

Люпины - Что? Где?!?

Новые способности

Следующие способности являются дополнением к основным способностям, имеющимся в The Vampire Players Guide. Они предназначены для гулей, но Рассказчик может использовать их и для других персонажей. Как всегда, руководствуйтесь здравым смыслом.

Таланты

Маскарад (Masquerade)

Вампиры умеют прикидываться смертными; эта Способность позволяет Вам притворяться, что вы - вампир. Большинство гулей имеет мало причин изучать этот Талант, но имеются исключения. Некоторые хозяева могут посылать их служащих баловаться небольшим шпионажем. Независимые гули могут обнаружить, что, изображая из себя вампиров, они могут продлить свою жизнь. Мастера этого таланта - причудливые и древние гули Мефусаилов; эти слуги часто столь же сильны как молодые вампиры или даже более сильны, и они ходят среди меньших вампиров в поиск добычи для их владельцев.

Единственные гули, которые не могут получить этот Талант при создании персонажа - ревенанты. В Шабаше плохо смотрят на тех, кто передразнивает собственных хозяев, и от тех, кто пробует, быстро (или не очень) избавляются.

* Новичок: "Румяный? О, я недавно питался. Это, наверное, поэтому".

** Практикант: Гули другого вампира признали бы в Вас вампира.

*** Компетентный: Вы получаете приглашения на Элизиум.

**** Эксперт: Вы почти всегда можете обмануть Служителя, имеющего Прорицание.

***** Мастер: Вы можете поужинать с Принцем и не вызвать подозрение.

Познания

Управляющий (Steward)

Вы изучили искусство управления домашним хозяйством и овладели этим запутанным делом. Из вас получился квалифицированный дворецкий, камердинер, сенешаль или мажордом для вашего хозяина. Более того, вы

поддерживаете его связи среди местных вампиров, чтобы лучше служить ему. Вы можете управлять каждым аспектом убежища вашего владельца, если это потребуется, и можете быть целью для врагов, которые оценят ваши знания. Конечно, если вы когда-нибудь сбежите, ваш владелец почти наверняка сделает вашу смерть или поимку своей первоочередной задачей.

* Студент: Вы можете содержать в порядке квартиру.

** Колледж: Вы рассматриваетесь как надежный, если не блестящий работник.

*** Мастер: Фактически вы член семьи.

**** Доктор: Вы идеально содержите поместье и напоминаете хозяину о назначенных встречах с принцем.

***** Ученый: Альфред Пенниворт.

Знания о Вампирах (Vampire Lore)

Эта Способность определяет, что вы знаете о вампирском обществе. Без этой Способности вы не можете знать даже клан вашего хозяина. Это Знание охватывает большинство основ, которые Сир преподает неоперившемуся Потомку, также как любые новости местной политики, которые Рассказчик пожелает рассказать.

* Студент: Вы знаете, что вампиры и кланы существуют.

** Колледж: Вы знаете большинство Традиций.

*** Владельцы: Вы знаете имя принца.

**** Докторантура: Вы знаете, что клан Малкавиан назван по имени Малкава.

***** Ученый: Вы можете назвать имена и прозвища всех 13-и кланов.

Дополнения Гулей

Домитор (Domitor)

Вы привязаны к вампиру, который обеспечивает вас кровью и может предложить Вам защиту. Конечно, вы не можете и подумать злоупотребить великодушием вашего хозяина. Получение этого Дополнения подразумевает, тем не менее, что ваш владелец имеет, по крайней мере, хоть какой-то интерес в вашем длительном благосостоянии. Уровень этого Дополнения подразумевает две вещи: общее поколение и власть вашего Хозяина (это влияет на уровень Дисциплин, который вы можете получить), и насколько он благоволит вам. Чем более древен и силён Домитор, тем менее вероятно, что он будет заботиться о благосостоянии своего слишком "заменимого" слуги. Наоборот, менее сильные вампиры имеют тенденцию лучше заботиться о своих гулях, поскольку они (вампиры) обладают меньшим количеством ресурсов и обычно ценят то, что имеют.

* Ваш Домитор - 11-го поколения или ниже, и рассматривает вас как ценное доверенное лицо.

** Ваш Домитор - девятого или 10-го поколения, и в какой-то степени ценит вас.

*** Ваш Домитор - восьмого поколения, и иногда позволяет вам высказать наедине своё мнение.

**** Ваш Домитор- седьмого поколения, и ожидает, что вы будете делать свою работу - ничего больше.

***** Ваш Домитор - шестого поколения, и, что замечательно, еще не совсем устал от вашего вида.

Рекомендации по использованию Достоинств и Недостатков

Книга правил "Vampire: The Masquerade" предоставляет множество Достоинств и Недостатков для персонажей вампиров, и было бы стыдно не воспользоваться ими. Тем не менее, не все они подходят гулям. Ниже - список рекомендаций по использованию этих Достоинств и Недостатков для гулей.

Те Достоинства и Недостатки, которые могут которые отражали смертную сущность каинита и могут быть объяснены воздействием Крови на гуля (Некоторые могут быть весьма интересны при использовании персонажем-гулем), рекомендуются.

Отвергнутые Достоинства и Недостатки обычно те, которые не могут быть взяты гулями, только вампирами. Не упомянутые Достоинства и Недостатки остаются на усмотрение Рассказчика.

Психологические

Рекомендованы: Берсерк, Двойственная Натура, Навязчивая идея, Вспыльчивость.

Отвергнуты: Разборчивость.

Ментальные

Рекомендованы: Мгновенный расчет, Эйдетическая память, Слабовольность

Отвергнуты: Глубокий сон, Ранняя пташка.

Органы чувств

Рекомендованы: Острый слух, Острое зрение

Отвергнуты: нет

Одаренности

Рекомендованы: Одаренность в компьютерных технологиях, Жалостный вид, Полиглот

Отвергнуты: Eat Food

Сверхъестественные

Рекомендованы: Истинная Любовь, Медиум

Отвергнуты: Безобидность для животных, Знак разложения, Восприимчивость к чесноку, Восприимчивость к крестам, Невозможность пересекать текущую воду, Аура беды, Чувствительность к свету

Связи с Братством

Рекомендованы: Враг, Плохое воспитание;

Отвергнуты: Все прочие (гули не являются Сородичами и не имеют влияния);

Связи с миром смертных

Рекомендованы: большинство Достоинств;

Отвергнуто: Анахронизм (не подходит для персонажа игрока, но возможен для НПС), Преследование;

Физические

Рекомендованы: Гибкость, Эффективное усвоение, Громадные размеры, Аллергия, Коротышка, Дитя, Монстр.

Отвергнуты: Разборчивость, Постоянная рана, Слабая кровь, Сильная кровь

Достоинства и Недостатки гулей

Следующие Достоинства и Недостатки предназначены для использования только персонажами-гулями. Некоторые Достоинства и Недостатки совпадают с Достоинствами и Недостатками вампиров; в таких случаях, приоритет имеют описания, приведённые здесь. К гулям не применяются никакие ограничения или требования, применимые к каинитам, и правила управления гулями должны соответственно различаться.

Бледная Аура (Pale Aura) (Достоинство, 1 СО)

По причуде судьбы или вашей реакции на Кровь, ваша естественная аура бледна. Вампиры, читающие вашу ауру через Прорицание, предполагают, что вы каинит, если они не имеют веских причин подозревать иное. Это Достоинство может иметь большое значение, если вы хотите прикинуться вампиром, но можете также быть причиной очень опасных недоразумений.

Иммунитет к Недостаткам Крови (Blood Flaw Immunity) (Достоинство, 1 СО)

По некоторым причинам, Вы стойки к недостаткам линии крови любого вампира, от которого Вы получаете кровь. Вы можете хлебать кровь Носферату, пока ваш живот не взорвётся, и ваш вид не изменится ни на йоту.

Доброжелательный Домитор (Benevolent Domitor) (Достоинство, 1 СО)

Вы должны приобрести Дополнение Домитор, чтобы приобрести это Преимущество. По какой-либо причине, ваш Хозяин фактически довольно сильно любит вас. Возможно, ваша служба была образцовой, или возможно вы просто напоминаете ему о ком-то в его прошлом - учитывая чуждую природу

разума вампира, вы можете никогда не узнать этого наверняка. Ваш Хозяин обращается с вами с некоторым состраданием и старается не подвергать опасности вашу жизнь. Конечно, он все еще ожидает, что вы отдадите вашу жизнь за него, если потребуется, но до той ночи, вы двое - что-то вроде друзей.

Кинфолк (Kinfolk) (Достоинство, 4 СО или Недостаток, 4 СО)

Знаете ли вы это или нет, Вы принадлежите к племени вервольфов. Вы несете кровь Гару в ваших венах, и ваши собственные дети могут быть Гару.

Для гуля, быть Кинфолком может быть как преимуществом, так и помехой. Если приобретено как Достоинство, то вы все еще в дружественных отношениях с вашими родственниками (Гару и им подобным). Хотя они никогда не позволят вам привести кого-либо из ваших "друзей"-вампиров на их территорию (и могут хорошо использовать смертельный средства для защиты их уединения), они заинтересованы в вашем благосостоянии и помогают вам, пока это не ставит под угрозу их принципы. Конечно, ваша семья не хочет, чтобы Вы остались гулем навсегда, поскольку они хотели бы, чтобы Вы возвратились в их общество и вырастили вашу собственную семью. Как правило, только независимые гули могут приобрести "Кинфолка" как Достоинство.

Однако, более вероятно, что Гару рассматривают гуля - Кинфолка как серьезную угрозу. Если приобретено как Недостаток, то ваша "добавочная" семья верит, что вы может поставить под угрозу их безопасность. Они пытаются или оторвать вас полностью от вашей диеты (крови вампира) и/или влияния Домитора, или убить вас в качестве благодеяния для вашей развращенной души. Этот Недостаток даёт Вам опасных врагов, и ваш хозяин вряд ли заступится и спасет вас. Этот Недостаток - больше применим к гулям-вассалам, поскольку никакой вервольф не согласился бы позволить одному из их драгоценной Семьи присягнуть вампиру. Ревенанты не могут приобрести "Кинфолка", ни как Достоинство, ни как Недостаток.

Сверхъестественный компаньон (Supernatural Companion) (Достоинство, 4 СО)

Вы - приятель сверхъестественного существа, но не вампира. Это может быть вервольф, призрак родственника, или даже дружественный маг. Вы можете просить о помощи в трудное время, хотя он и не всегда сможет помочь. Он может также требовать вашей помощи в трудное время (такова стоимость дружбы). Очень мало вероятно, что ваша преданность встречает одобрение его вида, и любой каинит, который обнаружит ваши отношения, почти наверняка не одобрит их. Рассказчик создаст вашего компаньона, будет это вервольф, привидение, маг или кто-то совершенно другой, и не будет показывать все его способности. (Обратите внимание: Это достоинство заменяет Друга оборотня и Духа ментора у вампиров.)

Истинный Цыган (True Gypsy) (Достоинство, 5 СО)

Кровь Рома бежит в ваших венах. Возможно, ваш Домитор из клана Равнос и выбрал вас за ваш потенциал, или возможно вы просто приобрели вкус к крови каинитов в ваших путешествиях. Вы можете приобрести Свойства Крови, или другие способности, доступные только для цыган и описанные в "Мир Тьмы: Цыгане". Ваши отношения могут одобряться или нет, в зависимости от того, почему и зачем вас сделали гулем.

Ревенанты не могут приобрести это Достоинство при любых обстоятельствах.

Иммунитет к Узам крови (Unbondable) (Достоинство, 6 СО)

Вы не можете быть связаны с вампиром Узами Крови, независимо от того, как часто вы пьете его кровь. Очевидно, что это Достоинство очень полезно для того, чьи силы зависят от вампирской крови, и его стоимость, соответственно, высока для персонажей-гулей.

Модификации Изменчивостью (Vicissitude Modifications)

(Достоинство, переменные СО)

Хотя вы не можете иметь способности Тзимицу Изменение плоти и Изменение скелета, в какой-то момент вы были... изменены в более воинственную форму. Большинство модификаций требует приобретения Недостатка Чудовищность. Как правило, Тзимицу делают достаточные косметические изменения для изменения внешнего вида всех их боевых гулей, даже тех, чьи модификации сами по себе и не отвратительны.

Эти модификации постоянны, если только не будут изменяться дальше Изменчивостью. Хотя и опасное, любое оружие причиняет только нормальные повреждения; несмотря на его ужасное происхождение, ваш арсенал - все еще только смертная плоть и кость. Вы можете приобрести столько модификаций, сколько вы можете себе позволить, но ваши социальные способности, вероятно, будут обречены.

Круговое Зрение (1 СО): Один из ваших глаз был перемещен вам на затылок, предоставляя Вам способность видеть под более широким углом. Эта трудная операция, и она может быть выполнена только мастерами медицины и Изменчивости. Кроме того, ваше восприятие расстояния ухудшается, и вы получаете штраф в два кубика при любых бросках, связанных с измерением

расстояния, включая использование стрелкового оружия. Вы должны брать Недостаток Чудовищность.

Клыки (1 СО): Ваши зубы были удлинены и заострены; ваша улыбка может напоминать улыбку акулы или кошки, или может быть непохожа вообще ни на что. Вы можете использовать маневр Укус, но терять два кубика при всех бросках на Манипулирование, если броски не связаны с запугиванием или устрашением.

Пищеварительные Модификации (2 СО): Вы способны переварить любой органический материал, который сможете проглотить. При расчете сопротивляемости пищевым ядам ваша Выносливость считается выше на 2.

Шпоры (2 СО): Длинные костяные шпоры высовываются из ваших предплечий, спины и/или ног. Вы можете резать ими на Сила+2; однако, их трудно скрывать, и вы должны вычесть три кубика из любых Социальных бросков, за исключением запугивания.

Панцирь (3 СО): Вы покрыты костяными или роговыми пластинами, которые защищают вас от нападения. Вы можете добавлять два кубика на поглощение повреждений, но вы должны брать Недостаток Чудовищность.

Крылья (4 СО): Ваши кости были сделаны пустотелыми, и складки кожи (ваши или другого несчастного) были привиты на ваши руки, давая вам вид человека-птеродактиля. Вы можете использовать эти крылья, чтобы планировать, хотя вы и не можете действительно летать. При планировании вы не можете использовать руки. Кроме того, вы вычитаете один кубик при поглощении повреждений от всех ударов кулаком, тупым оружием, или любых других ударных повреждений, так как ваши кости полые. Вы должны брать Недостаток Чудовищность.

Примечание: Гули никогда не могут излечить модификации причинённые Изменчивостью, даже с помощью крови вампира. В этом отношении они столь же беспомощны, как смертные. Исключение - гули, которые сами обладают Изменчивостью, хотя и они могут быть беспомощны при попытке восстановить искажение, причиненное Тзимицу 7-го Поколения (чтобы восстановить изменения, гуль должен иметь уровень Изменчивости выше, чем у вампира, причинившего изменение).

Смертельный Удар (Virulent Strike) (Достоинство, 1 СО)

Через странное колдовство Тауматургии, неизвестных ритуалов или просто странная причуда вашей физиологии, вы были наделены сверхъестественной силой. Вы можете наносить не поглощаемые повреждения сверхъестественным существам ударами рук, укусами или ударами своих костяных шпор. Смертным, однако, наносятся обычные повреждения по правилам Рукопашной. Кроме того, это Достоинство относится обычно только к одной форме нападения (укус, когти и т.д.). Вы должны поработать с

Рассказчиком, чтобы найти объяснение этого Достоинства, и Рассказчик может запретить его полностью, если он так решит.

Искусственное Старение (Artificially Aged) (Недостаток Ревенанта, 2 СО)

Вы были Изменены, чтобы выглядеть как взрослый, хотя истинная зрелость все еще впереди. Хотя Вы можете успешно притворяться, что вы старше, чем есть, вы испытываете трудности, действуя в сложных ситуациях. Трудность сопротивления Безумию только на 1 меньше, чем у вампира (или на один больше чем нормальная, в случае Братовичей); вы легко впадаете в истерики. Вы должны также вычесть один кубик из всех Социальных бросков, в которых требуется тонкость или искушенность.

Домитор-пария (Domitor Pariah) (Недостаток, 2 СО)

Вы связаны Узам Крови с вампиром, который, по любой причине, неприятен или даже ненавидим другими каинитами в районе, охватываемом хроникой. Без союзников-каинитов, он полагается на его человеческих партнеров и гулей. Вы, вероятно, обнаружите, что вам даны дополнительные обязанности, которые могут представлять вам возможности снискать дальнейшее расположение Домитор. Однако если другой каинит обнаружит, кому вы служите, ваша жизнь может оказаться в большой опасности. Рассказчик определит, почему вашего Хозяина так презирают; вы можете вносить свои предложения, но Рассказчик не обязан сообщать вам причину такой антипатии. Вы даже можете вообще не знать, что вашего любимого хозяина ненавидят; в конце концов, кто может ненавидеть такое замечательное существо как он?

Романтичные Представления (Romantic Notions) (Недостаток, 2 СО)

Вы видите смысл всей своей жизни в существовании в роли гуля. Вы чувствуете, что ваш Домитор нуждается в вас, и что каждое кормление является не меньше, чем актом самой чистой любви. Ревенанты с этим Недостатком не хотят ничего большего, чем обслужить великолепные идеалы Шабаша, и делают всё, чтобы потворствовать любой прихоти вампира Шабаша.

Ваша Сила воли считается на 2 меньшей, когда объект ваших романтических стремлений пытается использовать на вас Доминирование или Очарование. Для вассала этот штраф применяется, если влияние оказывает Домитор; для ревенантов, любой вампир, про которого известно, что он в

Шабаше, может легко влиять на гуля с этим Недостатком. Независимые не могут брать этот Недостаток, если только Рассказчик не одобрит общее описание вампиров, которых боготворит гуль, и с которыми гуль оказывается в невыгодном положении из-за его романтических идей.

Потеря Крови (Vitae sink) (Недостаток, 3 СО)

По какой-либо причине, вы расходуете кровь быстрее, чем другие гули. Вы должны питаться каждые две недели, вместо одного раза каждый месяц, или вы теряете все сверхъестественные способности и снова становитесь человеком. Немного гулей с этим Недостатком существуют дольше их естественной продолжительности жизни; при таком раскладе случается и пропустить кормёжку.

Очки опыта

Приобретается

Очки Опыта

Новая Способность

3

Новая дисциплина

20

Новый Путь Тауматургии

20 (только для гулей Тремер)

Сила Воли

Текущий уровень

Человечность

Текущий уровень x 2

Путь

Текущий уровень x 2

Добродетели

Текущий уровень x 2

Способности

Текущий уровень x 2

Атрибуты

Текущий уровень x 5

Путь Чародейства

Текущий уровень x 5 (только для гулей Тремер)

Дисциплины клана/семьи*

Текущий уровень x 15

Другие дисциплины

Текущий уровень x 25

* По правилам, вассал платит меньше за клановые Дисциплины своего первого домитора (если Тореадор, к примеру, знает Доминирование, это не считается клановой Дисциплиной и не приносит гулю никаких преимуществ в ее овладении). Ревенант меньше платит за Дисциплины, которые принято изучать в его семье, тогда как Независимый меньше платит за Могущество, Быстроту и Стойкость.

Вассал, покинутый вампиром, рассматривается как Независимый, тогда как Независимый, получивший Узы Крови, рассматривается как Вассал. Возможно,

для предприимчивого игрока эта система не кажется сложной, но многие последствия работы с Сородичами могут вызвать споры вокруг этого пункта.

Сверхъестественные гули

В постоянном поиске более эффективных слуг вампир может попробовать превратить другие сверхъестественные существа в слуг - гулей. Игроки такж могут быть заинтересованы в пересечении с персонажами, используя гулей - оборотней или гулей - фей. Тем не менее, это не всегда возможно.

* Оборотни: Вряд ли Гару охотно станет гулем. Большинство оборотней страдает аллергией на вампирскую кровь и не может долго удержать ее в желудке. Только некоторые могут выпить вампирскую витэ, не вытошнив ее немедленно, и даже они пытаются избежать обязанности перед своими исконными врагами.

Возможно, единственный надежный путь создать гуля Гару (или другого оборотня) - дать ему кровь перед Первым Превращением, прежде, чем аллергия достигнет пика. Основная сложность в использовании этого метода - то, что нестареющий гуль никогда не достигнет юности, и таким образом, никогда не сможет Превращаться.

Добавьте к этому сложность Первого Превращения Гару, и поймете, почему известны лишь единицы гулей-оборотней.

* Маги: Обычные смертные, маги могут легко стать гулями. Маг может разрушить Кровные Узы через использование Сферы Разума, хотя он может и не попытаться, если не знает, что им управляют. Аналогично, Сфера Жизни может быть использована для превращения витэ в обычную кровь. Оба случая весьма сложны и не рекомендуются новичкам.

* Призраки: Призраки находятся за гранью биологии, и, следовательно, не имеет организма, чтобы обработать витэ. Даже при Воплощении призраки не усваивают пищу и не пьют, как обычно, и, соответственно, не могут стать гулями. Это подобно попытке сделать гулем Поднятого, чье умершее тело не имеет никаких признаков жизни. Лить витэ в рот Поднятого означает тратить хорошую кровь.

* Чейнджелинги: Вампиры обычно не воспринимают фей как кого-либо, отличного от смертного, хотя некоторые Малкавиан и Равнос иногда чувствуют их отличие. Чейнджелинг может быть превращен в гуля, но он получает пункт Банальности каждый раз, когда пьет кровь вампира. Кроме того, законченное превращение в гуля приводит к постоянному Бедламу.

* Мумии: По понятным причинам вампирская кровь не оказывает на них никакого эффекта. Они не могут стать гулями.

* Фоморы: Эти изуродованные гибриды Банов и человека легко становятся гулями, как и кем-то еще. Фактически, они охотно становятся Вассалами,

выполняя любые зверства для своих домиторов ради витэ. Тем не менее, вампиры, которые знают фоморов, обычно не желают иметь их в гулях. Во-первых, фомор постоянно изменяется к худшему, и духовное разрушение фомора не может быть остановлено превращением в гуля. Во-вторых, никто не может гарантировать верность фомора своему домитору - неизвестно, как именно прервется в итоге это обязательство...

Глава четвертая: Повествование

Позвольте тех, что служат, назвать величайшими из Детей Сета, и наиболее привилегированными.

--The Book of Nod, "Of Those Who Serve"

Эта глава предоставляет информацию о ведении хроники по гулям, или о введении гулей в хронику вампиров. Первоначально эта глава предназначена для Рассказчика, и таит несколько сюрпризов, так что игрокам лучше не читать то, что здесь написано.

Тема

Как уже было сказано в книге правил Vampire: The Masquerade, хорошая хроника всегда имеет общую тему. Хотя темы там одинаково хорошо работали для историй о вампирах или гулях, понятия, указанные ниже, особенно подходят для историй и хроник, сфокусированных на гулях.

* Зависимость: В хронике гулей тема зависимости практически неизбежна. Витэ лучше наркотиков: это вечная молодость, сверхсила и безграничная любовь в одном. Жидкое совершенство, движущееся по венам гуля, не только вызывает физическое привыкание, но и, несомненно, пленяет душу. Вопрос зависимости и независимости возникает в любой игре, где присутствуют гули.

Наркоманы всегда говорят: "Я могу бросить в любой момент, когда захочу". Да. Верно. Гули похожи на обычных людей, пристрастившихся к наркотикам. Большинство гулей даже не знают, что они зависимы - они считают, что они влюблены, и они считают, что могут делать изумительные вещи, с тех пор, как это удивительное вещество пришло в их жизнь. Как только человек впервые испробует витэ, его старая жизнь уходит и приходит новая. Теперь он может сделать все. Все, что угодно.

Но ему все еще нужен "сок". Он не может рисковать и сделать то, что не понравится мастеру, поскольку он может лишиться крови. И снова

превратиться в слабого, беззащитного смертного. Старого, бесполезного, несчастного, каким бы уже стал. Иногда мастер просит, чтобы он сделал странные вещи. Быть может, он должен убить маленького старичка, имеющего книжный магазин. Он не хочет, но ему нужна Кровь. Здесь действительно нет выбора. Он может ненавидеть себя за то, что стал таким, но иначе он потеряет жизнь.

* Манипуляция: Вассалы никогда не контролируют свою жизнь полностью, почти как некоторые ревенанты. Независимые якобы имеют свой собственный путь, но они не могут охотиться на Сородичей и надеяться, что полностью независимы от политики Каинитов. Могут ли игроки быть уверены, что ими не манипулирует кто-то древний?

Даже если они имеют домитора, могут ли они быть уверены, что невидимая рука не манипулирует и им, чтобы достичь своих неведомых целей?

Черт, знают ли они правду о той ситуации, в которой находятся? Руки, создающие гулей, могут быть невидимы с самого начала. Если спонсоры действуют достаточно тонко, персонажи могут запросто оказаться под добровольным управлением. Тогда как их спонсоры тихо подталкивают персонажей в нужных им направлениях, игроки могут испытывать приступы паранойи. Истинно, персонажи приобрели могущество и бессмертие - но смогут ли они вернуться, и каков будет их долг?

* Война: Всем известно: гули являются пушечным мясом. Практически все кланы создают гулей перед большими проблемами. Общие гули - обычно первая линия защиты, так что военная хроника может иметь несколько напряженных историй. Подобно протагонистам в хорошем военном кино, гули редко из тех, кто знает, почему именно произошел конфликт (хотя может быть и такое, в зависимости от природы хроники).

Обычно они оказываются в центре ожесточенной битвы, и должны сражаться или быть уничтожены. Нет времени для колебаний в хронике такого вида - передвигайтесь быстро, или станете удобрением. И гулю здесь умереть намного проще, чем вампиру - самое большее с одним пунктом Стойкости, погибающие от потери крови, если они пытаются излечить свои раны, гули намного ближе к прототипу "адских яиц с молотками", чем вампиры. Не существует Торпора, который спасает вампиров - как только Уровень Здоровья иссякнет, гуль погибает. Случай "неудачный, но неизбежный" для его мастера.

Военные истории могут перерасти из сражения с громилами Саббата в заброшенных зданиях в тонкую игру убийств, шпионажа и саботажа. Если вам хочется, вы можете начать хронику со взрыва или атаки, поставив игроков в оборону с самого начала. Попытки спасти персонажей (или их домиторов, или их друзей) постепенно усложняются и каждая пуля или бомба может унести жизни персонажей.

Группа будет, скорее всего, участвовать в военных действиях. Или же они могут посчитать это оскорбительным и попытаются идти собственным путем. Вычерчивается множество дорог, которые могут стать хорошей историей.

Кроме того, персонажи могут быть не обороняющимися, а нападающими. Те, кто ворошит муравейник, обычно бесконечно довольны, особенно если это делается так тонко, что неприятель не знает, кто именно ему противостоит. Даже лучше, если персонаж участвует в перевороте среди тех, кто выше его по пищевой цепочке. Это чрезвычайно опасная игра, но вспышка адреналина должна быть высокой.

При быстрых военных хрониках не забывайте основное преимущество гулей: способность действовать при дневном свете. Безумная погоня до убежища враждебного Старейшины, отчаянная борьба, чтобы вытащить чудовище под свет солнца, могут заставить игроков понервничать.

Военные хроники имеют практически бесконечный цикл противостояний: клан против клана, Саббат против Камарильи, гули против вампиров, Люпины против гулей, мятежники против Принца... и так до бесконечности. Если игроки готовы к военной хронике, тогда не должно быть особых проблем, чтобы подобрать подходящий конфликт.

* Роман: Вампиры расстаются с чувствами более легко, чем гули; выделение гормонов прекращается после смерти тела. Хотя все еще способные к некоторым, часто искаженным страстям, дети Каина часто кажутся отдаленными или пресыщенными по сравнению с их слугами гулями. Гули чувствуют естественную одержимость витэ, одержимость, которая легко может перенестись на вампирский источник их любимого эликсира. Чем более живые и сильные чувства будит страсть в гуле, тем менее они могут быть утолены.

Эти чувства легко могут перенести хронику в иное направление - но что если гуль идеализирует мощные чувства, охватившие его? Что, если гуль влюбляется (или же думает, что влюбляется), к тому же - Кровная Связь? Кровные Узы становятся тем крепче, чем сильнее они связаны с биологической потребностью создать пару, и многие гули увядают в состоянии "любви", которая, как они знают, будет безответна.

Но что если вампир отвечает на эту любовь?

Конечно же, это вряд ли возможно, но ...нежный... домитор может помочь человеку разными способами, включая Становление. А что если другой гуль или даже смертный, станут объектом любви гуля? Или же если персонаж влюбляется в независимого или вассала противника? Что случится, если гуль будет счастлив со смертным? Убьет ли он его в приступе Безумия или же его домитор увидит в этом угрозу лояльности гуля? Что если ревенант найдет себе пару за пределами семейства (определенно, это маловозможно!)? И как будут выглядеть ухаживания ревенанта? Продолжение может быть нежным или грязным, теплым или прохладным. И, хоть гуль будет надеяться на счастливый конец, жуткая реальность Мира Тьмы является непреодолимым препятствием.

* Смертность: Да, гули не стареют. Но они все еще смертные, и это не стоит игнорировать. Человек, накачанный Кровью похож на наркомана с силой

Геракла, но вся витэ мира не может спасти гуля от СПИДа. Если в гуля и его домитора выстрелили из пушки, домитор впадает в торпор - но гуль умирает.

Некоторые гули, естественно, представляют себя бессмертными; ревенанты, благодаря их длинной жизни, уже считают себя таковыми. Но это лишь мечты, - автомобильная авария покажет гулю, насколько он хрупок в действительности. Несомненно, он может залечить большинство ранений, если имеет полный Запас Крови, и если он не пострадал от значительной кровопотери. И, помните, он будет использовать Кровь, чтобы исцелять себя, но он еще долго не сможет защитить себя. Независимых это особенно беспокоит. Представьте, как гуль экономит Кровь до следующей охоты, и затем вдруг попадает в автомобильную аварию. Он использует часть своей с трудом добытой витэ, чтобы встать на ноги, но теперь ему нужно получить кровь быстрее. А если он потеряет ногу? Гули могут отрастить конечность, если имеют достаточно витэ, но персонажи не должны знать этого. Даже если ему каким-то чудом удалось отрастить конечность, он может не вспомнить снова, как это получилось.

Можно разными способами сыграть на смертности гулей, но это не единственный путь. Болезнь, особенно медленная, затяжная болезнь, как, к примеру, СПИД или рак, может навсегда прекратить поставку витэ. Для некоторых гулей их Кровь может быть способом уйти в лучах славы.

Наконец, ничто не показывает слабость гуля сильнее, чем Отлучение. Без Дисциплин, быстрого исцеления и вечной молодости персонаж становится слишком похож на человека, но он знает, что именно он теряет.

Настроение

Гули являются более эмоциональными существами, чем каиниты. Создавайте у игроков настроение, подходящее для вашей хроники. Извлекайте каждый оттенок. Поскольку персонажи менее сильны, чем вампиры, которые их выкармливают, их выживание может быть крайне неопределенно. Это может вызвать чувства более живые, чем при игре только персонажами вампирами.

* Ужас: Прежде всего, это игра ужаса. Ужасающие бесчеловечные Сородичи совершенно иные в хронике гулей. Персонажи - часть мира, и не самая важная часть, они постоянно в опасности и могут быть случайно убиты любым каинитом. Могущество и возможность исцеляться имеют страшную цену: подчиненность. Вассалы должны сражаться за свою личность во время переменчивости Кровной Связи. Ревенанты являются рабами своих темных желаний, если не своих семей. Даже Независимые гули должны сопротивляться Безумию, и все гули должны справляться с зависимостью, которую вызывает витэ. На самом деле Кровь является единственной вещью, сохраняющей жизнь более старым гулям - но она же и лишает их человеческих чувств.

Особенно важно, что вампиры сильнее беспокоят, когда персонажи более слабы - и обе стороны знают это. Убийца Тореадора, бывший легким противником для котерии вампиров, становится страшным, неумолимым чудовищем в хронике гулей. Как большинство природных хищников, вампиры жестоки к тем, кто не может им угрожать; аналогично выглядит кошка, играющая с испуганной и полузадушенной мышкой. Знание Вампиров - неполное и субъективное; чем меньше гули знают, тем больше они должны бояться. Даже обнаруженные особенности, например, соотношение Самеди с восставшим мертвецом, - вряд ли может стать причиной меньшего страха.

Наконец, самый сильный ужас должен исходить изнутри, а не снаружи. Представьте гуля, перебравшего Крови и вернувшегося домой. Единственное, что ему вспоминается - крики, вспышки света, кровь, омывающая руки... постепенно он вспоминает плач своего сына и удивляется тишине, царящей в доме...

Амбиции: Большинство гулей становятся слугами вампиров в надежде, что в одну из ночей они сами станут Сородичами. Они смотрят на своих домиторов с интересом и завистью, мечтая о ночи, когда они сами станут мастерами. Хроника может быть основана на этих желаниях группы гулей: станут ли они в конце концов теми, кем хотели, или же их желание закончится трагедией? Не пожертвуют ли они слишком многим во имя этой цели и когда они осознают эту ошибку? Будут ли они подобны зверям, сражающимся за место вожака? "Остаться может только один" - надежное средство, если вы не хотите разделять с кем-то свою силу.

Даже если гули знают, что они никогда не пройдут Становление, они все еще могут стремиться завоевать любовь домитора. Кровная Связь часто становится причиной борьбы Вассалов, пытающихся превзойти других слуг, рискуя статусом, их пребыванием в гулях и даже жизнями и здоровьем.

Амбиции могут быть самым живым чувством в хрониках ревенантов и независимых. Многие ревенанты хотят приобрести влияние в Саббате. Они могут действовать как искусные агенты Саббата, или могут быть наняты для тайного уничтожения или дискредитации членов секты. Политика Саббата - жестокая вещь, но что может помешать умному ревенанту подняться на вершину? Конечно Саббат и связанные с ним семейства - голодные звери, ожидающие, когда можно проглотить тех, кто будет достаточно неосторожен.

Аналогично, независимые гули должны иметь цели, идущие более далеко, чем еженощное выживание. Персонажам требуется месть? Могущество? Они следуют благородной цели, к примеру, примириться с Сородичами? Независимо от того, какие намерения скрывают персонажи, поиск амбиций может привести к созданию интересной истории.

Персонаж гуль в Vampire: The Masquerade

Хотя персонаж гуль в котерии вампиров кажется помехой, это не всегда так. Верно, гуль менее силен и ловок, чем вампир, и не может так же легко изучать дисциплины.

Тем не менее, гуль может поехать за границу днем, что является огромным преимуществом. Он может в рабочее время купить нужное оборудование. Если другие персонажи найдут убежище врага, гуль является прекрасным выбором, чтобы пробраться мимо охраны и вынести каинита на дневной свет.

Силовой дисбаланс между Сородичами и смертным может повлиять на игру во время боевых сцен. Если компаньоны гуля, вампиры, сталкиваются с проблемой, к примеру, со Старейшиной с отточенными столетиями дисциплинами, что может тут сделать смертный? Тем не менее, умный гуль способен выжить в этой ситуации - чаще всего просто избегая ее. Можно просто перевести внимание Старейшины на другую, более удобную жертву, это сложно, но возможно. Это, без сомнения, не будет легко. Что еще можно сделать? Самое меньшее, персонаж может заработать дополнительные очки опыта, чтобы он мог вынести столь неблагоприятные условия.

Гули в Vampire: The Dark Ages

Персонажи гулей предлагают много новых возможностей для хроники Темных Веков, точно так же, как и для современной хроники. Поскольку редко какая лавка работала вечером, гули будут неоценимым дополнением к котерии. Это вдвойне полезно, когда группа путешествует; в дороге присутствие умного гуля может означать различие между нежизнью и Конечной Смертью. Если один или несколько гулей в группе - персонажи игроков, тогда судьба котерии не зависит полностью от персонажей Рассказчика. Гвардейцам короля может стать любопытно, что именно перевозят в фургонах. И это будет более увлекательно для игроков, чтобы решить, что стоит делать - отвлечь, подкупить, угрожать или уговорить гвардейцев, чем просто слова Рассказчика "Охрана угрожает открыть ящики, в которых вы спите, но ваши гули убеждают их не делать этого".

Кроме того, персонаж смертный более драматичен во времена Длинных Ночей. Здесь вампиры страшные и тревожащие фигуры; они - бесспорные властители ночи. Когда заходит солнце, и единственный свет исходит из тусклой лампы над крыльцом, вездесущая угроза каинитов становится даже более жуткой. Здесь превращение в гуля - договор Фауста с демонами; персонажи знают, как пагубна сделка с дьяволом. Они имеют силу, здоровье, вечную молодость - душа является небольшой платой за это.

Чтобы узнать, как относились к гулям в 12 и 13 веке, мы рекомендуем обратиться к Dark Ages supplement: Book of Storyteller Secrets. Секреты, скрытые в ней, помогут вам улучшить вашу хронику, ведущуюся в Темные Века. Персонаж гуля является испытанным временем, чтобы быть уверенным

в нем, и он всегда может доказать свою полезность своим компаньонам каинитам.

Игра группы

В другом случае каждый игрок может создать двух персонажей, одного гуля и одного вампира. Персонажи могут быть привязаны друг к другу (к примеру, домитор и вассал), или игроки могут быть связаны с другими персонажами более сложной сетью отношений. Хроника развивается, персонажи игроков чередуются - собрание гулей (пока светит солнце) и котерия вампиров (когда солнце заходит). Можно по-разному проводить переключение между персонажами.

Один из полезных аспектов такой хроники - переключение настроения. Когда солнце в игре заходит, игрок переключается с переполненного эмоциями смертного, чтобы отыгрывать личность хищника. Разные комбинации позволят вести две столь отличные личности с естественным переходом от одной к другой.

Различие в восприятии будет в любом случае.

Вот котерия Сородичей, выглядящая как мощные противники в глазах гулей. И наоборот, игроки могут смотреть глазами рыцаря-вампира на соперничающих вассалов; то, что эти существа имеют чувства, может казаться игрокам даже после того, как они отыгрывали гулей.

Хроники, предназначенные для гулей

Хотя, вы можете захотеть начать хронику вампиров, в которой все персонажи начинают как гули. В течении хроники, или, возможно, по истечении определенного времени, персонажи могут получить Становление и войти в общество Сородичей как полноправные члены общества. Такая "инициация" обычно более удовлетворительна, чем обычное начало. Фактически, этот вариант хроники создает более сильных каинитов; они уже видели, как действуют законы вампирского общества, и имеют некоторый опыт. Они проливали и получали кровь. Хотя все еще неонаты, они более сильны, чем птенцы вампиров, не знавшие о Сородичах до Становления.

Конечно, вы должны с осторожностью подходить к формированию групп при проектировании хроники гулей. Подобно тому, как смешение вампиров Камарильи и Саббата может привести к катастрофическому концу, сложности в отношениях, возникающие между вассалами, ревенантами и независимыми гулями могут сделать игру напряженной. Вы захотите отказаться от принятия в игру смешанных типов персонажей из-за слишком сильного столкновения интересов. Несомненно, может быть неплохо иметь нескольких игроков,

тайно идущих к противоположным целям, но если эта деятельность развивается слишком широко, команда распадается. Так что лучше всего всем игрокам иметь один тип - независимые, вассалы, ревенанты, - или же помочь им установить связи между персонажами. Конечно, Кровная Связь может разрушить дружбу, но все же лучше предупреждать такие моменты.

Еще одно искушение - создать хронику, в которой один игрок отыгрывает вампира, а остальные - его слуг-гулей. Но это возможно только для опытной группы. Слишком мало для хроники, чтобы сфокусироваться полностью на вампире, рассматривая слуг как дополнения к нему. Также, подчиненное состояние других персонажей может привести к злоупотреблениям со стороны более сильного персонажа-вампира.

Далее - несколько идей для завязки хроники гулей. Подумайте, что можно дополнить: домитор убит, независимый гуль получает Кровные Узы, или же ревенант бежит из Саббата. Создайте сценарий хроники или же позвольте событиям течь свободно и посмотрите, что получится. Результат может быть увлекателен.

* Слуги и Мастер: персонажи являются слугами одного и тго же домитора. Хотя, скорее всего, они выбраны по разным причинам и выполняют различные задачи, группа обычно (как ожидается) работает вместе, чтобы достичь основной цели. Эти цели могут колебаться от тайного шпионажа (в интересах поддержания статуса домитора в обществе Сородичей) до работы в дневное время суток.

Персонажи легко могут сильно привязаться друг к другу; если они все привязаны к одному и тому же жестокому, веселому или великодушному домитору, у них есть общая эмоциональная основа. Интересен поворот хроники, когда домитор убит, что заставляет персонажей идти в услужение к другому вампиру или направиться по пути независимых. Это, вероятно, основной тип хроники гулей, жестокий и простой.

* Братья по оружию: Хоть они и не вассалы одного и того же домитора, персонажи служат одним и тем же целям. Они могут быть общими вассалами котерии вампиров, или даже независимыми гулями, преследующими одни и те же цели. Связи между персонажами не столь прочны, как в первом варианте, но общая цель значительно объединит группу. Дополнительным подарком может быть разнообразие; питаясь от разных домиторов, персонажи наверняка владеют различными дисциплинами.

* Группа Саббат: Персонажи - сплав из ревенантов и вассалов, принадлежащих секте, а не отдельному вампиру. У них наверняка есть спонсор, питающий их кровью (безразлично, кто - Стая, епископ или кто-то еще), преодолевающий неприязнь Саббата к гулям, и имеющий некоторое количество слуг. Гули существуют только по прихоти спонсора, так что они должны оправдать его доверие или погибнуть. К несчастью, остальные Саббатовцы в полной мере подвержены предрассудкам. Персонажам часто придется противостоять оскорблениям вампиров - нелегкая задача в секте, где запрещено убийство другого Саббатовца. Некоторые из гулей стремятся получить Становление, чтобы полностью войти в Саббат. Независимо от того,

стремятся они к повышению карьеры или нет, группа должна стремиться к победе во всех своих задачах, и может преследовать свои цели лишь в свободное время.

Игра за гулей Саббат обычно концентрируется на насилии и убийствах, хотя некоторые Саббатовцы способны к тонкой игре. Если они захотят, персонажи могут оказаться в первых рядах на баррикадах. Этот вид хроники обычно называется "выполни или умри". Успех может принести щедрую награду, удовлетворяя даже самые высокие амбиции; неудача, несомненно, принесет жестокое наказание.

* "Без Мастеров": В этой хронике игроки создают группу организации "Без Мастеров" (см. далее). Очевидно, что тут скорее всего будут использоваться Независимые гули, но в организацию могут входить и некоторые ревенанты. Возможно, что один или два персонажа - вассалы, преодолевшие Узы Крови и обратившиеся к организации "Без Мастеров", их вступление может стать отличной первой историей. В конце истории персонажам, возможно, придется убить нескольких вассалов или даже предать или уничтожить собственного домитора. Многие истории группы "Без Мастеров" завязаны на повседневном выживании.

Эти персонажи достаточно счастливы, чтобы иметь регулярный источник витэ? Очевидно, нет. Обычное ежемесячное питание может стать настоящей борьбой. Кроме того, группа должна быть осторожна, и поддерживать секретность организации. Персонажи могут заниматься политикой или могут попытаться уничтожить всех вампиров в городе, вероятные развития сюжета если не бесконечны, то достаточны.

* Дикие Дети: Одна из сложных хроник, эта вариация допускает лишь независимых персонажей. Что самое интересное, они могут изучать воздействие витэ только на себе. Как такая группа впервые столкнулась с вампиром? Что заставило персонажей думать, что силу им принесла выпитая кровь? Ответ на эти два вопроса может обеспечить создание воистину уникальной хроники. Дикие Дети могут быть охотниками, подобными Молодой Крови, или же тайным новым Масонским культом. Они могут пить витэ из вен своих жертв или же принимать ее во время ритуалов и причастий. Это полностью зависит от настроя хроники.

Естественно, большинство историй этой хроники будут вращаться вокруг получения витэ. Кроме того, рассказы могут сконцентрироваться на поисках знаний о вампирах. Без любой возможности "проникнуть" в сообщество Сородичей, банда должна следовать своим жестоким путем, отыскивая легкую жертву.

* Группа Тестирования Альфа: наиболее любопытным может быть идея гулей, приобретших свои способности в ходе "научных" исследований. Сородич, пойманный небольшой научно-исследовательской группой и обнаружение свойств его крови; персонажи начинают как добровольцы в научном эксперименте. Наиболее вероятно, что один из них - ученый, возглавляющий проект; в противном случае группа никогда не сможет

покинуть лабораторию. Но когда Группа Тестирования Альфа направляется на поиски других вампиров, чтобы изучить их силу... смотрите.

Персонажи имеют значительный недостаток с самого начала, поскольку большинство их не верит в сверхъестественное. Когда они постепенно изучают свои новые возможности, они одновременно начинают собирать информацию о настоящей природе Сородичей. Конечно, их связь с научным сообществом делает их интересными целями - они представляют страшную угрозу Маскараду, если каиниты узнают о их существовании, их жизнь и в самом деле станет опасна.

Интересный вариант, когда персонажи оказываются подопытными кроликами гулей, связанных с Пентекс или аналогичной организацией. Как только они поймут, что на них ставились эксперименты, они могут избавиться от связей и сбежать от спонсоров - прежде узнав все, что возможно, об этих "вампирах" и как можно сохранить свои силы. Или же они совсем не захотят покидать Пентекс, охотно создавая для них новое вооружение...

Без Мастеров

Сообщество "Без Мастеров" было сформировано в 1950-х годах как своего рода "подземная железная дорога" для брошенных или беглых гулей. Хотя в самом начале было около 20 гулей, в центре были четыре основателя: Грегори Винтер, Джиневра Саламанка (Обертус), Энрико Сэгунто и Филипп Маршалл.

Каждый из них имеет большой опыт работы с Сородичами, и каждый должен обучать менее знающих членов общества. В течении двух лет была создана групповая структура общества "Без Мастеров" и центр общества был определен.

Сагунто, прежде бывший членом Общества Святого Леопольда, никогда не был гулем. Он покинул Инквизицию из-за несогласия с ее методами и решил помогать жертвам воздействия Сородичей. Хотя он убил примерно 12 вампиров за время пребывания среди общества "Без Мастеров", он в конце концов был убит Малкавианом в Свободных Штатах Анархов.

Филипп Маршалл был независимым гулем, который встретил первого вампира при работе фотожурналистом. Он очень быстро узнал о полезных свойствах крови Сородичей и начал наниматься к Сородичам как свободный следователь в обмен на витэ.

Он узнал об Узах Крови жестоким путем, был освобожден Сагунто и убил своего домитора.

Маршалл продолжал изучать секреты Сородичей и исчез где-то в районе 60-х годов, исследуя информацию о Инконню. Ходят слухи, что его видели пару раз, но они не подтверждены; остаются лишь двое - Саламанка и Винтер, которые являются неотъемлемой частью Центра Сообщества. Они выучились

на ошибках предшественниках и теперь именно благодаря им организация столь эффективна.

Сегодня "Без Мастеров" - довольно большая секта. Методом вербовки чаще всего является убеждение, но число ограничивается как доступом к поставке витэ, так и боязнью, что о них узнают более могущественные существа. Они достаточно скрытны, так что ни Камарилья, ни Саббат не знают о существовании "Без Мастеров", хотя до некоторых Принцах доходят слухи о "подземной железной дороге" гулей.

Цели

Цели секты достаточно просты - она предназначена для того, чтобы служить безопасным местом для беглых и независимых гулей; приобретение витэ всеми способами, дабы сохранять собственную жизнь; чтобы поддерживать среди членов независимость и свободу; и, самое главное, скрывать свое существование от вампиров (что, в свою очередь, позволяет членам организации выжить и сохранить свободу).

Конечно, некоторые часто преследуют и собственные цели в дополнение к этим. Секта терпит это, пока они не пересекаются с безопасностью организации "Без Мастеров". Те, кто (преднамеренно или нет) предает секту, не получают второго предупреждения.

Глобальное влияние

Организация "Без Мастеров" действует в основном, в США; комбинация личной свободы и более лояльного уголовного законодательства позволяет скрываться в тени. Общество стремиться иметь свои группы как на территории Саббат, так и на территории Камарильи; война между сектами дает возможность списывать потери на противоположную сторону.

Свободные Штаты Анархов служат в качестве прекрасного места для деятельности организации "Без Мастеров"; на этих землях пропажа еще одного вампира привлекает мало внимания. Один или два представителя организации "Без Мастеров" были достаточно небрежны, чтобы привлечь внимание ФБР (в основном, SAD; более подробно см. Project Twilight). Следуя официальной политике, общество должно уничтожить нарушителей.

Канада рассматривается иначе; если честно, организация "Без Мастеров" присутствует там по минимуму. Хотя территория Саббата интересна для исследования, низкий показатель преступлений означает, что на пропавших обратят слишком много внимания.

Некоторые группы переместились в Южную и Центральную Америку, но организация "Без Мастеров" считает опасным углубляться туда. Мексика переполнена Сородичами, которые наслаждаются легкой и вкусной добычей.

Организация "Без Мастеров" распространена и в Европе, известно о группах, обитающих в Лондоне, Берлине, Париже и Барселоне. Организация пока что избегает Италии, по большей части благодаря гибели группы Сагунто; оплот Джованни, Ласомбра и центр Общества Святого Леопольда вызывают опасение. Также организация не распространена в России; то, что они ничего не слышали о русских вампирах в течение многих лет, мешает Центру рассматривать эту территорию. Средний Восток является опасным местом, и только две группы оказались достаточно сильны, чтобы выжить там. Австралия тоже не занимает первого места в планах организации; за исключением двух или трех городов там слишком мало Сородичей, чтобы прокормиться.

Секта имеет небольшое влияние среди стран Третьего Мира, и имеет мало оснований, чтобы быть там. Единственным исключением является вампирский рай на Карибском море; при таком количестве вампиров, управляющих регионом, организации "Без Мастеров" было бы глупо не воспользоваться такой возможностью.

Организация "Без Мастеров" пыталась направить группы в Азию дважды. После нескольких сообщений о странных и могущественных азиатских вампирах, группы исчезали полностью. После того, как Гонконг перешел под управление Китая, Центр перестал готовиться к третьей попытке. Секта просто слишком плохо знает вампиров Востока, а большие знания могут оказаться слишком опасны.

Методы

Хотя методология организации "Без Мастеров" все еще развивается, Центр имеет несколько видов основной тактики, которая не раз успешно применялась на практике. Организация обучает рекрутов, чтобы они понимали, с чем имеют дело; ожидается, что рекруты смогут сами выбраться из неудачной ситуации с помощью импровизации. Тем не менее, организация "Без Мастеров" обычно следует инструкции, пренебрегая ими только во время кризиса.

Когда секта собирает достаточно новых рекрутов, чтобы создать новую группу, Центр выбирает город. Очевидно, предпочитаемые города - с большим количеством Сородичей, и тем лучше, если вампиры вечно сражаются друг с другом. Затем Центр назначает четырех или около того опытных охотников (переведенных из других групп) и вновь завербованных новичков.

Группа получает как можно больше информации о своем новом доме, ей дается резервная поставка витэ. Как только группа переберется, члены ее

немедленно приступают к работе, проверяя полученную информацию и собирая новые данные. Некоторые группы посылают своих членов непосредственно в общество Сородичей под видом гулей-наемников или (менее распространено) под видом вампиров. Их целью является не заработать доверие каинитов (что практически невозможно), а узнать имена и привычки местных каинитов.

Обычно, "Без Мастеров" охотятся только тогда, когда имеют достаточно знаний. Истинно, как только иссякает поставка витэ в группе, это может стать причиной ухода из нее; главным образом, тем не менее, группа тщательно готовится к предстоящей охоте. Часто группа (или отдельный квалифицированный охотник) для пленения жертвы использует сложные орудия или самострелы, чтобы ввести вампира в торпор и позволить ему залечиться только в плену. Захваченные вампиры бывают достаточно наполнены витэ, чтобы пополнить запасы крови. Наиболее опытные члены группы могут допросить пленника, чтобы больше узнать о городских Сородичах, но это обычно делается лишь тогда, когда группа уверена в надежности камеры заключенного. Обычно группа берет из вампира двойную порцию витэ, после чего уничтожает его с помощью огня или солнечного света. Чем меньше остается от него в конце, тем меньше шанс, что группа будет обнаружена.

Центр

Почти вся деятельность организации "Без Мастеров" прослеживается Центром, группой основателей. Сейчас есть лишь три активных члена Центра (существует немало слухов о темных фигурах, ведущих политику организации "Без Мастеров", ни один из них не был узнан). Эти трое - Джиневра Саламанка, Грегори Винтер и загадочный мутант Картер, чьи знания о Каинитах должны вызвать зависть у большинства Обертусов, хоть они и далеки от совершенства.

Хотя Центр не может управлять каждым шагом деятельности организации, он влияет на многое. Трое главных имеют связь с большинством групп и постоянно получают информацию о перемещении Сородичей в городах и по земному шару. В последнее время они узнали о существовании чего-то, называемого Черной Рукой и практически подобрались к слухам о секте, именуемой Инконню.

Комбинация огромного опыта, умений шпионажа и высокого интеллекта делает трех самым лучшим руководством для организации "Без Мастеров".

Джиневра Саламанка

Джиневра Саламанка родилась как Джиневра Обертус в Obertuses Haverhill в Массачусетсе. В самом раннем возрасте она стала объектом экспериментов своих родителей, которые пытались разработать альтернативные методы превышения умственного и физического совершенства ревенантов. Опыт, проведенный на Джиневре, прошел намного лучше, чем ожидалось. Она обрела огромный интеллект еще в детском возрасте и узнала об их экспериментах раньше, чем они ожидали. Это знание привело к тому, что, едва достигнув юности, она сбежала из дома.

Высокий интеллект Джиневры помог ей разобраться во внешнем мире, а также обхитрить преследователей, которые должны были вернуть ее домой. В конце концов она осталась жить среди небольшого ответвления семьи Зантоса. Зантоса были убиты охотником из Общества Леопольда, Энрико Сагунто. Джиневра выбралась и на этот раз, предав своих компаньонов смертному и заработав его доверие. Она никогда не называла ему свое настоящее имя.

Страсть Сагнуто к борьбе во имя добра отличалась от всего, что Джиневра видела прежде у ревенантов или смертных. Сначала она мало интересовалась причиной этого. Но его чувства в конце концов переплелись с ее собственной страстью, и они стали любовниками. А вскоре они встретили Винтера и Маршала и основали организацию "Без Мастеров".

Пристрастия рожденной ревенантом Джиневры, тем не менее, в конечном счете, разрушили их отношения с Сагунто. Когда он умер, она не пролила ни слезинки. Но страсть, разожженная в ней, была выше всего, что она когда-либо чувствовала. Для того, чтобы поддерживать это чувство (и, как говорят некоторые, чтобы сохранить его дело живым), она продолжает свою деятельность в организации "Без Мастеров".

Саламанка - красивая молодая женщина, в чем-то экзотичная. Подобно другим членам ее семьи, она умна, целеустремленна и слегка порочна. Ей сложно доверять Картеру, особенно когда он снова изменяет лицо.

Недавно Саламанка почувствовала притягательность Становления. Продуманное истинное бессмертие; но она прожила достаточно долго, чтобы видеть каждого второго каинита мертвым или пленным, и это ее подсознательно страшит. Естественно, она тщательно изучает возможность этого, и не станет действовать в течение ближайших 50 лет или около того. Она также находит привлекательным персонаж Винтера и обдумывает возможности связи с гулем - ветераном.

Грегори Винтер

Винтер, возможно, является архетипом представителя организации "Без Мастеров". Он был вассалом жестокого домитора, а после отправился на поиски витэ, чтобы поддерживать свои силы. В процессе он стал одним из наиболее квалифицированных свободных гулей. Без его опыта, возможно,

организация "Без Мастеров" не продержалась бы столь долго, сколько она существует.

Никто не знает, кем был его первый домитор или хотя бы к какому клану принадлежал. Из рассказов Винтера и нескольких оброненных им анекдотов, другие члены Центра догадываются, что он служил правой рукой некоего могущественного вампира из Камарильи, вероятно, в Восточной Америке где-то в 19 веке. Он сумел разорвать Узы после Гражданской Войны и умудрился выжить как независимый в течение нескольких лет. В конце концов ему пришлось присоединиться к свите другого каинита, но в течении Мировой Войны он менял домиторов так же часто, как Тореадор меняет свои наряды. Никто не знает, как ему удавалось это, но остальные члены Центра имеют свои догадки.

К примеру, Винтер изумительно может хитрить; он не может быть интриганом, как Макиавелли, в мировом масштабе, но он может одурачить почти каждого в любое время. Кроме того, его долгие годы пребывания в обличье гуля кажется, усилили его врожденную сопротивляемость Кровным Узам. Он уничтожил более одного каинита, доверившего свою нежизнь слепо преданному слуге.

Во время Второй Мировой Винтер бежал из Англии вместе со свитой могущественного Вентру. Вскоре он приобрел обширную сеть связей. Когда он встретил Филиппа Маршалла, они нашли много общего и присоединились создаваемой организации "Без Мастеров".

Винтер кажется человеком лет 40, с короткими серыми волосами и карими глазами. Он имеет плотное телосложение; его мускулатура не выглядит грубо вырезанной. Его знание Дисциплин очень высоко для гуля, но он предпочитает использовать более привычным методам в выполнении задач; ему не нужно Затемнение, чтобы замаскироваться, и он достаточно знает о других, чтобы не использовать Прорицание. Винтер овладел многими способностями на практике. Теперь он тратит большую часть своего времени, обучая новых рекрутов искусствам лжи, поиска и скрытого сопротивления.

Других членов Центра беспокоит древний возраст Винтера. Они знают, что он давно пережил свой возраст, и один месяц без витэ убьет его. Хотя до сих пор Винтер был примером лояльности, нетрудно допустить возможность, когда он в отчаянии за одну ночь выдаст все, что знает об организации "Без Мастеров", если не сможет сохранить свою жизнь иным путем. Следовательно, они позаботились, чтобы Винтер как можно реже выходил в свет и чтобы он постоянно получал витэ.

Картер

Картер - возможно, самый загадочный представитель Центра, даже для основателей организации. Она присоединилась к Центру вскоре после смерти

Сагунто, убедив на собрании Винтера и Саламанку, что будет неоценима для них.

Картер продемонстрировала знания о Сородичах, каких не имел даже Винтер, передав организации секретную информацию о принцах трех основных городов. Вскоре после этого Картер была принята в Центр, для использования ее знаний.

Хотя лояльность Картер демонстрировалась неоднократно, в 1960 году она потрясла всех членов Центра, после длительного отсутствия вернувшись с абсолютно другим лицом и телом. Изучение показало, что это был человек, который пострадал несколько недель назад во время разборки с неонатами Саббат. Постепенно другие привыкли к тому, что Картер может выглядеть по-разному. Картер сменила свое тело не менее 15 раз, часто меняя возраст и - в трех случаях - даже пол.

В действительности, Картер вовсе не живое существо. Она - призрак, который может вселяться в тела живых людей, чтобы связываться с союзниками. Ее большой запас информации исходит из ее практики покидания физического тела для шпионажа. Только Саламанка и Винтер знают о ее истинной природе; ее способность менять тела объясняется для прочих членов организации "Без Мастеров" как телесная способность.

Когда Картер была смертной, она умерла в депрессии по вине принца Тореадора, который использовал ее в одной распространенной игре. После того, как девушка прошла через несколько этапов, он завершил игру, доведя ее до самоубийства. Дух взбешенной девушки попал в Мир Мертвых, жаждущий мести. Она истратила годы, овладевая сверхъестественными силами своего нового состояния, в дальнейшем изучая все, что только возможно о Сородичах (часть ее знаний - о том, что некоторые вампиры видят привидений, - была получена практическим путем; теперь Картер избегает Джованни и Самеди). Как только она узнала об организации "Без Мастеров", Картер решила немедленно присоединиться к ним. Ее ненавистный Тореадор покинул высокую должность, но не был убит до сих пор, и она до сих пор не могла отыскать его снова. Следовательно, она использует организацию "Без Мастеров" как средство для мести, унижая и уничтожая создания, которые привели ее к смерти. Следуя по этому пути, она более всего наслаждается, мстя любым вампирам, но на также любит помогать борьбе гулей за свободу от их мастеров.

В эти дни Картер использует свои способности, чтобы оставлять ложный след. Она вселяется в тело и усыпляет главную личность, после чего в совершенстве управляет захваченным телом. Тем не менее, Картер не может владеть этим телом долго и через некоторое время вынуждена покинуть тело и вернуться в Мир Мертвых по причинам, которые она отказывается обсуждать (хотя Винтер считает, что это имеет отношение к "отработке долга за каждую месть"). Она обычно оставляет тело, в котором она пребывала, в коматозном состоянии в руках организации "Без Мастеров", но случиться может всякое, и часто Картер ищет новое тело раньше срока. В таком случае она пытается найти кого-нибудь, похожего на ее мучителя, но она иногда менее проницательна, когда находится под влиянием мести.

Конфликт

Гули попадают в различные ситуации, и они могут оказаться в центре всевозможных конфликтов. Хроника может использовать некоторые из следующих идей, особенно если персонажи переходят на разные стороны в ходе своей карьеры.

* Независимые против Сородичей: Есть два основных пути получить витэ: организация ловушек и убийство вампиров и наем к ним. Конечно, последнее может закончиться первым. Независимые гули, пытающиеся сохранить свое могущество и не приобрести Узы Крови, должны тщательно выбирать цели и нанимателей, или же населяющие город Сородичи может погубить их. Но вы сделаете все, чтобы выжить...

* Сородичи против Вассалов: Слуга часто должен выполнять грязную работу для своего домитора. Пешка не может быть такой же сильной фигурой, как ладья или конь, но она несомненно необходима для того, чтобы выиграть. Если она погибает, то в этом нет ничего страшного. Если выживает, то доказывает свою полезность. Персонажи могут быть агентами домиторов в политических интригах, и выполнять особые задачи, пока их мастера мило беседуют в Элизиуме. Этот конфликт может быть широко использован в шпионской игре. В конце концов, если их поймают, домитор вне всякого сомнения скажет, что понятия не имеет, чем занимались его гули, и их противники будут вольны сделать с ними то, что делают с любым смертным выскочкой.

* Камарилья против Саббата: Возможно, первичный для многих вампиров конфликт между сектами - не менее важен и для слуг гулей с обеих сторон. Персонажам, возможно, придется защищать домитора от вампиров и гулей с противоположной стороны, или же им придется атаковать конкурирующую секту. Группа может переходить на другую сторону, если она сумеет преодолеть Кровные Узы. И если сторона противника выигрывает, но персонажи все еще живы, со временем все может повториться в новом городе, где все начинается сначала...

* Вассалы против "Без Мастеров": "Без Мастеров" является благожелательной организацией, но попробуйте сказать это вампирам. Кроме того, если вокруг не так уж и много витэ, то группа "Без Мастеров" может уничтожить всех местных гулей, которые не похожи на легко вербующихся. Персонажи могут оказаться сражающимися с теми, кто претендует на роль их спасителей, защищая их возлюбленных домиторов. Это один из лучших конфликтов, так как оппозиция примерно того же силового уровня, что и персонажи игрока, но обычно более умные, лучше вооруженные и целеустремленные. Игрокам вне всякого сомнения придется использовать свои мозги и немного удачи, чтобы победить этих искусных охотников.

* Гули против Люпинов: Это - опасная работа, которую домиторы часто поручают своим гулям. Поиск Люпинов - хороший путь к смерти для целой

группы гулей. Но если им удается справиться, каиниты города станут уделять им больше внимания или же воспримут их как выскочек. Вассалы и ревенанты не смогут понять всей шутки; независимые могут сильно удивиться, если кровь оборотня будет иметь ту же силу, то и их витэ. И, конечно же, нет никакой причины для того, что Люпины спокойно воспримут персонажей - оборотни не любят города, а гуль является испорченным городским существом.

* Гули против Кровной Связи: Никто не просит влюбляться. Вассалы выполняют многие грязные дела, и даже лояльность, вызванная Кровными Узами, можно преодолеть. Что придется сделать вассалу, чтобы противостоять величайшей страсти, какую он чувствовал? Осторожные домиторы часто подбрасывают случайные намеки вассалам, просто чтобы укрепить Кровную Связь. Если гуль получает такие знаки примирения, то что все это значит?

Не думайте, что в центре конфликта могут находиться только вассалы. Независимому тоже приходится выбирать между питьем три раза из одного вампира или потерей способностей, данных его кровью. Если он был гулем слишком долгое время, этот выбор еще сложнее. А что если Узы Крови случайные? Ревенанты тоже могут попасть в эпицентр конфликта, хотя многим хватает их естественного витэ, чтобы доверяться внешнему эликсиру. Любовь и страсть - этот путь ненадежен.

* Гули против смертных: Ни один гуль не должен считать полицейских безвредными. Даже самый осторожный персонаж может оставить достаточно следов во время выполнения "задания", чтобы стать подозреваемым. Гули Саббата и ревенанты убивают много и часто, и могут привлечь внимание ФБР. Правильно созданная история, где антагонистом выступает закон, может стать интересной для хроники гулей.

Конечно же, все понимают, что не все конфликты возникают из-за полета пуль с обоих сторон. Гуль, живущий нормальной жизнью (то есть, большинство вассалов), ответственен перед семьей больше, чем перед любыми полицейскими. Как насчет родителей? Детей? Супруга или супруги? Как вассал объяснит, куда он пропал на несколько дней? Проблемы только ухудшаются с получением Крови, давление становится слишком сильным, или же младенец кричит, не переставая, и гуль может впасть в Безумие. Семейство гуля может почувствовать, что что-то не то происходит с мамой или папой, дети могут бояться, когда он/она приходит домой после одной из "деловых поездок".

* Ревенанты против ревенантов: Вражда семей является обычным делом среди ревенантов. Хотя Саббат недоволен этим и даже наказывает враждующих ревенантов, есть причины вражды, достаточные для ее продолжения. Есть возможности тонко устранить противников. Персонажи могут быть лояльными дочерьми и сыновьями своих семей, готовые и желающие любым способом досадить ненавистному противнику, или же они могут попасть в войну, которая грозит погубить обе семьи. Они могут даже иметь друзей из враждебного семейства или даже влюбиться - такое обычно кончается трагедией. Повторение истории Монтекки и Капулетти?

* Гули против Инквизиции: Общество Святого Леопольда не делает различий между вампиром и гулем. Каждый, кто принимает могущество из крови, может стать целью для них, и персонаж может найти свой конец в аутодафе. Персонажи также могут оказаться защитниками союзников или домитора от охотников; в конце концов, Общество знает, что на вампиров лучше всего охотиться днем, и группа может быть единственными, кто не спит, когда приходят Инквизиторы.

* Вассалы против вассалов: Мало кто из людей способен делить объект любви с кем-то. Жестокая конкуренция творится в домах большинства домиторов, и персонажи могут быть вовлечены в эту борьбу за привязанность домитора. Чтобы было сложнее, их конкуренты могут жить там больше времени, иметь более высокую харизму или же любое преимущество, чтобы сделать борьбу интересной. Этот конфликт может проявиться даже тогда, когда два каинита пытаются превзойти друг друга в глазах принца, и гули становятся их основными инструментами. Персонажи, вероятно, охотно станут защищать честь домитора ("Раскройте небольшой заговор, в котором замешан Хуго, для меня, дорогие, и я буду вам крайне признателен...")

Для разрушения всех заговоров персонажи могут встретить древнего, ужасного слугу Старца или Инконню. Такое не станет большим вызовом для группы, но наглядно продемонстрирует судьбу, которая ожидает персонажи, если они проживут столетия в услужении. Некоторые гули даже напуганы таким "прямым" столкновением с одним из этих древних бесчеловечных слуг.

Шаблоны

Гули могут встретить на своем пути многих противников, от вампиров до Люпинов. Тем не менее, их способность беспрепятственно ходить при солнечном свете означает, что большинство их оппонентов будет гулями. Подборка шаблонов гулей разработана, как противники, конкуренты или же союзники для группы.

Охотник за витэ

Это сын охотника, который прожил долгое время благодаря крови, и который убил не одного вампира. За годы жизни он потерял способность сострадать, но он продолжает бороться за жизнь.

Атрибуты

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4;

Социальные: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 2;

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4;

Способности

Таланты: Актерство 1, Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 3, Уворот 3, Запугивание 3, Знание улиц 3, Хитрость 2

Способности: Вождение 3, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 3, Ремонт 2, Безопасность 3, Маскировка 4, Выживание 3;

Познания: Компьютер 3, Исследование 4, Правоведение 2, Языки 1, Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 1, Наука 2.

Дисциплины: Прорицание 1, Стойкость 1, Затемнение 1, Могущество 1;

Дополнения: Союзники 1, Контакты 4, Ресурсы 2;

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 5.

Человечность 5, Сила Воли 9.

Ревенант агент

Эти ревенанты являются типичными агентами Саббата, которые служат в качестве силовой поддержки секты в дневное время. Они путешествуют небольшими группами и могут стать реальной угрозой для персонажей - гулей.

Атрибуты

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4;

Социальные: Харизма 2, Манипулирование 1, Внешность 1;

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3;

Способности

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уворот 2, Запугивание 3, Знание улиц 2, Хитрость 1;

Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 2, Ремонт 1, Безопасность 2, Маскировка 3, Выживание 1;

Познания: Компьютер 1, Исследование 3, Правоведение 1, Языки 1, 1 Оккультизм 1;

Дисциплины: Стойкость 1, Могущество 1, Доминирование, Изменчивость или Прорицание 1.

Дополнения: Контакты 2, Ресурсы 1

Добродетели: Греховность 3, Инстинкты 3, Смелость 3

Путь Смерти и Души (варьируется): 4, Сила воли 6

Шляхта

Эти ужасные создания являются модифицированными творениями Тзимицу. Многие шляхта перенесли в процессе лоботомию, превратившись в животных, которые могут только починяться. Шляхта может обладать любыми или всеми Модификациями Изменчивостью, указанными выше, и обычно похож на перекрученную карикатуру живого создания (все обладают Недостатком Чудовищность). Изменения, которым они подверглись, часто приводит к следующим последствиям: они становятся беспокойными и все стараются решать с позиции силы; ни один шляхта не может вернуться в человеческое общество. Шляхта - один из самых лояльный гулей, с которым только можно столкнуться.

Атрибуты

Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5;

Социальные: Харизма 1, Манипулирование 1, Внешность 0;

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 3;

Способности

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 1, Драка 4, Уворот 2,

Способности: Фехтование 1, Маскировка 3, Следопыт 2;

Познания: Любые три в 2

Дисциплины: Стойкость 1, Могущество 1

Дополнения: нет;

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 3, Смелость 5.

Человечность 2, Сила Воли 4.

Вождь

Эти кошмарные левиафаны являются гибридами, созданными из 15 гулей с помощью Изменчивости, Тауматургии и садизма Саббата. Лоботомированный Вождь удерживается под контролем благодаря Анимализму, Доминированию

и Присутствию; чувствующий Вождь может быть еще хуже. Вожди почти не использовались в этом столетии. они передвигаются как танки: Саббат указывает цель, и они все сметают на своем пути. Вожди - всеядные, питаются всем, что попадется им на пути - гули такие же вкусные, как смертные или вампиры.

Атрибуты

Физические: Сила 8, Ловкость 2, Выносливость 6;

Социальные: Харизма 0, Манипулирование 0, Внешность 0;

Ментальные: Восприятие 1, Интеллект 1 (или более высокий?), Сообразительность 2 (или выше?);

Добродетели: не имеет;

Человечность: не имеет;

Дисциплины: Стойкость 4, Могущество 6

Запас Крови: 20/2

Уровни Здоровья: OK (x5), -1 (x5), -2 (x5), -5 (x3), Incap.

Атака: Удар/8 дайсов + Могущество; Укус/8, автоматический после захвата; Щупальце/ 6 дайсов + Могущество, сжимает согласно этому.

Множественная атака: 10 дополнительных дайсов, которые нужны для того, чтобы имитировать множественную атаку.

Способности: Бдительность 5, Драка 2, Запугивание 6.

Животные

Практически каждый вампир, владеющий Анимализмом, может захотеть создать гуля - животное. Звери имеют много преимуществ перед слугами-людьми: они не имеют опасных амбиций, они скорее всего не будут нарушать правила и они предсказуемы. Если созданный гуль будет питаться иначе, чем человек, что с этого? Наименьшее преимущество - домитор не должен проводить с молодым оленем большую часть ночи, выслушивая лесть и оказывая ему внимание.

Следующие персонажи - обычные животные. Чтобы создать животное-гуля, добавьте точку в дисциплинах Могущество и Стойкость 1 или Быстрота 1, или обеих, на ваше усмотрение. Некоторые древние животные или крысы, кормящиеся кровью Носферату, могут иметь дополнительные Уровни Здоровья.

Аллигатор/Крокодил

Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5;

Сила Воли 5;

Уровни здоровья: OK, OK, OK, -1, -1, -3, -5, Incap.

Атака: Укус/ 6 дайсов; Удар хвостом/ 5 дайсов

Способности: Бдительность 3, Драка 3, Запугивание 4, Маскировка 3.

Обезьяна / Горилла

Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4;

Сила Воли 4;

Уровни здоровья: OK, OK, -1, -1, -1, -3, -5, Incap

Атака: Укус/ 4 дайса; Разорвать лапами/ 6 дайсов

Способности: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 3, Запугивание 3, Маскировка 2

Пума/Леопард

Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4;

Сила Воли 4;

Уровни здоровья: OK, OK, -1, -1, -3, -5, Incap

Атака: Когти/ 5 дайсов; Зубы/ 5 дайсов

Способности: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Альпинизм 4, Уворот 3, Запугивание 3, Маскировка 3.

Лев/Ягуар

Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3;

Сила Воли 5;

Уровни здоровья: OK, OK, -1, -1, 1, -2, -2, -5, Incap.

Атака: Когти/ 5 дайсов; Укус/ 6 дайсов

Способности: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Запугивание 4, Маскировка 3.

Волк/Большая Собака

Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3;

Сила Воли 3;

Уровни здоровья: OK, OK, -1, -1, -3, -5, Incap.

Атака: Укус/ 4 дайса; Когти/ 2 дайсов

Способности: Бдительность 3, Атлетика 1, Драка 3, Уворот 3, Маскировка 2, Следопыт 3.

Большая Крыса

Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 3;

Сила Воли 3;

Уровни здоровья: OK, -1, -1, -3, -5, Incap.

Атака: Укус/ 3 дайса

Способности: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 3, Уворот 3, Маскировка 3.

Запас Крови у гулей - животных.

Гуль - животное никогда не может иметь больше 10 Пунктов Крови. Большинство животных предпочитают пить до тех пор, пока не получат передозировку; гуль - крокодил, к примеру, не имеет желания спускать свою кровь и заменять ее витэ.

Гуль человеческих размеров или больше может иметь 10 Пунктов Крови; маленькие животные имеют намного меньше. Создавать варианты для всех возможных животных было бы непрактично; большая собака имеет шесть Пунктов Крови, домашняя кошка - четыре, большая крыса - два. Поэтому

вампир может "пустить кровь" гулю, если хочет, чтобы он выпил больше; если он просто дает кровь животному, то оно может выпить вдвое меньше Крови, чем имеет, (крокодил может "выпить" пять Пунктов Крови, сенбернар три, и т.д.)

Образцы

Каждой истории требуется отправная точка. Предпочтительно, эта отправная точка - та, что перехватывает игроков с самого начала, возможно, предлагая персонажам персональные роли в истории. Хотя хроника гулей может позаимствовать отправные точки из историй вампиров, некоторые истории должны подчеркнуть, что персонажи являются гулями и отразить специфичные для гулей цели и беспокойство.

Следующие идеи предназначены для того, чтобы обеспечить хронику интересными историями между заданиями. Приспособляйте, модифицируйте или игнорируйте их.

* Один из персонажей был небрежен при принятии крови, возможно - по вине благодетеля или поставщика. Независимо от причин, он приобретает Кровную Связь со странным вампиром, наиболее вероятно, даже не подозревая об этом. Когда он осознает свою привязанность, он может даже не подозревать, что прчиной является Кровная Связь, если Рассказчик достаточно осторожен (а вампир действительно кажется мягким и нежным по отношению к нему) или если игрок заблаговременно соглашается на учатие в подобной истории.

Остальные члены группы должны найти решение проблемы, или их заблудший друг может покинуть их навсегда. Как они могут спасти его от этой привязанности? А если этот вампир - неоценимый союзник, они будут плыть по течению или попытаются помочь другу?

* Один из персонажей отправляется на длительное задание, на которое его послал домитор. Вернувшись, он обнаруживает, что убежище разрушено, а его мастер разорван в клочья. Умерший вампир не страдал от нехватки врагов среди Сородичей, и гуль не хочет повстречаться с убийцей. Хуже - он остался без патрона в жестокой политике Сородичей; другой вампир, может быть, сам принц, захочет избавиться от него во имя целесообразности. После нескольких бессонных ночей он и его друзья могут попытаться разобраться в убийстве, в надежде спастись. В конце концов, Традиции запрещают вампирам убивать друг друга. Обнаружение виновника должно стать услугой Сородичам, обитающим в городе и хорошим средством мести.

Расследование может показать, что его домитора убил вовсе не вампир, а один из городских Люпинов. В зависимости от того, что это за персонажи, они могут попытаться отомстить оборотням (потенциальное самоубийство) или же попытаться договориться с ними, чтобы они помогли освободить город от

общего противника. Если же они не решаются связываться с оборотнями, то остаются в таком же опасном положении...

* В этой истории персонажи не сталкиваются ни с какими сверхъестественными угрозами. Взамен они должны жить у себя дома, пытаясь поддержать отношения со смертными.

Посещают родственники, приходят счета и налоги, угрожают уволить с работы или персонаж попадает в автокатастрофу. Персонажи переполняются множеством обыденных неудобств, и должны попытаться преодолеть эту суету.

Это становится сложно, когда они приобретают природу гуля. Возможно, персонаж будет бороться с Безумием, слушая надоедливый плач младенца, или же уничтожит источник надоедливого звука. Авария может потребовать использования Крови для излечения ранений. Один или двео из группы могут попытаться устроить попойку, чтобы утопить проблемы, но оказывается, что кровь требуется намного сильнее, чем выпивка. Напряженность усиливается, когда они получают дополнительные "обязанности". Домитор Вентру может приказать спровоцировать забастовку на заводе, где работает кузен гуля. Независимый может укрывать товарища в доме. Грималди могут дискредитировать в семье, показав журнал о ее встречах с любовником.

Также, кто говорит, что гули не попытаются обрести преимущество над смертными с помощью сверхъестественных сил и Дисциплин? Наложница, ставшая красивой благодаря Изменчивости, может позволить ей наконец стать моделью. Самоуверенный гуль может раздобыть все, что ему нужно с помощью Могущества, связанные с криминальным миром гули могут достичь небывалых высот благодаря своим новым силам; авария не такая уж и страшная вещь, когда у вас есть Стойкость и вы можете исцелять свои ранения.

Гули - смертные, но не люди, и эта история может вызвать облегчение этим фактом. Кроме того, это может быть отличным способом изучить личности персонажей в обычной жизни. Станет ли он, к примеру, сочувствовать своей сестре?

* Некоторые домиторы любят меняться вассалами, включая одного или нескольких персонажей. Конечно, персонажам не сообщается, что обмен этот временный, их домитор просто говорит, что они теперь будут принадлежать кому-то другому. Персонажам может быть сказано, какого именно поведения от них ожидают, и вассалы переходят в распоряжение местного Тореадора.

Персонажи должны адаптироваться; их новый домитор может давать им тяжелые поручения, быть жестоким или чудаком. Что еще более интересно, они остаются связаны Кровной Связью с прежним домитором. Пока персонажи чахнут без своего "настоящего" домитора, их новый мастер может потребовать выполнить задание, которое бы расстроило их прежнего владельца. Любая попытка сбежать или предупредить прежнего владельца встречается бранью за неподчинение (или более серьезным наказанием) и возвращением в услужение Тореадору. В конечном счете домиторы, уставшие

от этих вассалов, обмениваются обратно. Персонажи чувствуют недолгую радость от возвращения к прежним домиторам. Но тут Тореадор обнаруживает, что у него пропал ценный документ, и, естественно, винит во всем персонажей. Персонажи смогут убедить домитора в своей невиновности? Могут ли они назвать настоящего вора, пытаясь спасти свои шкуры? Даже если они успешно избавляются от обвинения, будет ли домитор когда-нибудь верить им снова?

* Опытная группа "Без Мастеров" проникает в город, который принадлежит Саббату, с целью добычи витэ из неопытного молодняка. Группа неплохо вооружена, и им удается захватить несколько молодых Стай. Тем не менее, Саббат не любит когда кто-то хозяйничает на его территории, и начинает прочесывать город в поисках злоумышленников (считая, что за всем стоят партизаны Камарильи). Обе стороны имеют достаточное вооружение, и готовы достичь своих целей любыми средствами.

Персонажи могут быть созданы как охотничьи псы или же они могут угрожать своими нападениями военной мощи Саббата. Независимо от того, с какой стороны подойти, персонажи сталкиваются с реальной проблемой. В зависимости от преобладающего настроения группы, они могут атаковать неприятеля или же отчаянно бороться за свои жизни. Если Рассказчик чувствует, что рассказ может затронуть политику города, то проблема может исчезнуть. Представьте, что случится в городе, в котором вдруг появилось два вакантных места епископа (или даже архиепископа)?

Глава пятая: Шаблоны персонажей

Чем более бесчестен человек, - тем больше мы склонны доверять ему, принужденные интеллектом и смелостью морали.

-- Octave Mirbeau, The Torture Garden

Гули не менее уникальны, чем вампиры, которые создают их - возможно, даже более, поскольку они все еще могут жить (и остаются) в мире смертных. Следующие шаблоны являются примерами вассалов, независимых и персонажей ревенантов; они так же показывают, как Камарилья и Саббат создают своих слуг.

Покровитель Художников

Цитата: Проклятье, я застрелила Энди Вархола! Но я просто следила за порядком!

Вступление: После окончания школы искусств вы осуществили свою мечту; Вы открыли собственную галерею на чердаке. Теперь вы занимаетесь организацией выставок в галерее, чтений стихов и кинофестивалей - возможности бесконечны. И вы будете общаться с богатыми и знаменитыми людьми... Вы ведь можете обнаружить нового Дали или Лауру Андерсон!

Но, к несчастью, вы пока что не имеете достаточно связей, кроме ваших старых приятелей, нескольких профессоров и парня, работавшего кассиром в одном из маленьких магазинчиков.

Итак, вы открыли The Jumping Bean, надеясь, что название привлечет элитную публику. И тут вы встретили интригующего молодого художника по имени Коринна. Вас очаровали ее желто-зеленые, почти кошачьи глаза. Странно, вам никогда не нравились прежде девушки, по крайней мере, вы были уверены в этом до встречи с Коринной. Коринна походила на девушку, пришедшую из эпохи Ренессанса: она прекрасно пела, с чувством читала стихи и была неплохим художником-импрессионистом. Но она недавно приехала в город, и не познакомилась еще с другими людьми искусства. Она говорит, что вы можете помочь друг другу. К примеру, сделать выставку ее работ.

Та ночь, когда вы пригласили ее в гости, чтобы "взглянуть на ваше собрание", закончилась постелью. После вы долго беседовали. Она сказала вам, что в древности был чудесный обычай, и что она хотела бы, чтобы вы стали ее "кровной сестрой". Восхищенная ее красотой, вы соглашаетесь на все, и она льет свою кровь в подставленную чашу. Ее кровь оказывается сладка как мед и вызывает изумительное чувство, вы никогда не чувствовали себя так хорошо, как после одного глотка! Черт, вы должны позволить ей выставлять любые работы в своей галерее ради капли этого эликсира!

Концепция: Никакой боли, никакого сострадания! Коринна использует вас, чтобы продвигаться в карьере искусства. Вы счастливы быть лакеем Ее Величества, и вы получаете преимущество благодаря изучению дисциплины Присутствия, привлекая все новых посетителей в вашу галерею, где встречаются гули Коринны и наиболее влиятельные патроны.

Отыгрыш персонажа: Вы безнадежно преданны Коринне, и когда видите, что она целует или оказывает знаки внимания другим гулям, это почти доводит вас до Безумия. Вы терпите это, пока Коринна видит, но днем вы жестоко расправляетесь с другими гулям, которые пытаются лишить вас любви. В конце концов, вы первой увидели Коринну!

Снаряжение: черный бархатный берет, пачка сигарет с ароматом гвоздики, антикварное оружие, мольберт.

Ghouls: Fatal Addiction

Имя: Покровитель Художников Натура: Жигало Домитор: Коринна

Игрок: Маска: Авангардист Обязанности:

Хроника: Концепция: Вассал Семья ревенантов: N/A

_____Атрибуты_____

Физические Ментальные Социальные

Сила_____ooooo Харизма_____ooooo Восприятие _____ooooo

Ловкость_____ooooo Манипуляция_____ooooo Интеллект _____ooooo

Выносливость__ooooo Внешность_____ooooo Сообразительность____ooooo

_____Способности_____

Таланты Навыки Познания

Актерство_____ooooo Знание зверей _____ooooo Бюрократия ____ooooo

Бдительность____ooooo Вождение_____ooooo Компьютер _____ooooo

Атлетизм_____ooooo Этикет_____ooooo Финансы _____ooooo

Драка _____ooooo Огнестрельное оружие__ooooo Расследование __ooooo

Уворот _____ooooo Фехтование_____ooooo Правоведение __ooooo

Эмпатия _____ooooo Музыка_____ooooo Языки _____ooooo

Запугивание _____ooooo Ремонт_____ooooo Медицина _____ooooo

Лидерство _____ooooo Безопасность _____ooooo Оккультизм ___ooooo

Знание Улиц _____ooooo Маскировка _____ooooo Политика _____ooooo

Хитрость _____ooooo Выживание _____ooooo Наука _____ooooo

_____Преимущества_____

Дисциплины Дополнения Добродетели

Могущество __ooooo Контакты____ooooo Сознательность/Греховность __ooooo

Очарование____ooooo Домитор_____ooooo Самоконтроль/Инстинкты ___ooooo

_____ooooo Влияние_____ooooo Смелость_____ooooo

_____ooooo Ресурсы_____ooooo

_____ooooo Союзники_____ooooo

_____ooooo _____ooooo

_____

Другие трайты ___Человечность/Путь___ _____Здоровье_____

История Искусства__ooooo O O O O O O O O O O Синяки O

_____ooooo _____Сила Воли_____ Поврежден (-1) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Тяжело поврежден (-1) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Ранен (-2) O

_____ooooo _____Запас Крови _____ Тяжело ранен (-2) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Покалечен (-5) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Обездвижен O

_____ooooo Передозировка? _____Слабость/ Узы Крови___

Узы Крови

Отвратительный Ревенант

Цитата: Никогда не смотри дареной кобыле в рот...

Вступление: Мама и папа всегда говорили вам, что вы - лучшая из их дочерей. Вы были сильнее других детей, и вы лучше их понимали животных. Собаки и лошади безумно любили вас; все животные были вашими лучшими друзьями, и вы выражали к ним привязанность различными способами... В результате они стали бесконечно покорны... И заразили вас вирусом, вызывающим спонтанный выкидыш у животных и лихорадку у людей.

Так как вы ревенант, инфекция подействовала на вас с обеих сторон. Неоднократно вы развлекались с собаками, надеясь быть оплодотворенной, но всегда происходил спонтанный выкидыш. Вы чувствуете лихорадку всякий раз, когда переохладитесь, но ваша Кровь ревенанта помогает вам не умереть от болезни. Конечно, все гули животные в вашей семье теперь больны. Но это не причина расставаться с ними.

Концепция: Типичный представитель семьи Братович, вы принадлежите к семье ревенантов, которые не находят в вашем поведении ничего странного. Вы столь же сильны, как бык, и вы понимаете животных лучше, чем доктор Дулитл. Вы служите Стаям Саббата в путешествиях по открытой местности, где полно оборотней. Иногда вы мечтаете сбежать и жить со Стаей Гангрелей или Люпинов, которых вы понимаете слишком хорошо.

Отыгрыш персонажа: Вы можете управлять почти любым животным, с которым вы войдете в контакт. Иногда животные могут не послушать вас, и вы будет наказывать их, чтобы проучить. Расчленение для вас вроде шутки; вы никогда не знали, что толстые кишки так похожи на скакалку.

Снаряжение: Шипованный ошейник и металлический поводок, блохастая собачья подстилка (ваша "спальня"), тыкалка для скота.

Ghouls: Fatal Addiction

Имя: Отвратительный ревенант Натура: Дитя Домитор: N/A

Игрок: Маска: Асоциал Обязанности:

Хроника: Концепция: Ревенант Семья ревенантов: Братович

_____Атрибуты_____

Физические Ментальные Социальные

Сила_____ooooo Харизма_____ooooo Восприятие _____ooooo

Ловкость_____ooooo Манипуляция_____ooooo Интеллект _____ooooo

Выносливость__ooooo Внешность_____ooooo Сообразительность____ooooo

_____Способности_____

Таланты Навыки Познания

Актерство_____ooooo Знание зверей _____ooooo Бюрократия ____ooooo

Бдительность____ooooo Вождение_____ooooo Компьютер _____ooooo

Атлетизм_____ooooo Этикет_____ooooo Финансы _____ooooo

Драка _____ooooo Огнестрельное оружие__ooooo Расследование __ooooo

Уворот _____ooooo Фехтование_____ooooo Правоведение __ooooo

Эмпатия _____ooooo Музыка_____ooooo Языки _____ooooo

Запугивание _____ooooo Ремонт_____ooooo Медицина _____ooooo

Лидерство _____ooooo Безопасность _____ooooo Оккультизм ___ooooo

Знание Улиц _____ooooo Маскировка _____ooooo Политика _____ooooo

Хитрость _____ooooo Выживание _____ooooo Наука _____ooooo

_____Преимущества_____

Дисциплины Дополнения Добродетели

Могущество __ooooo Союзники_____ooooo Сознательность/Греховность __ooooo

Анимализм____ooooo _____ooooo Самоконтроль/Инстинкты ___ooooo

Изменчивость_ooooo _____ooooo Смелость_____ooooo

_____ooooo _____ooooo

_____ooooo _____ooooo

_____ooooo _____ooooo

_____

Другие трайты ___Человечность/Путь___ _____Здоровье_____

_____ooooo Гармонии Синяки O

_____ooooo O O O O O O O O O O Поврежден (-1) O

_____ooooo _____Сила Воли_____ Тяжело поврежден (-1) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Ранен (-2) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Тяжело ранен (-2) O

_____ooooo _____Запас Крови _____ Покалечен (-5) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Обездвижен O

_____ooooo O O O O O O O O O O

_____ooooo Передозировка? _____Слабость/ Узы Крови___

_____ooooo Впадает в Ярость как Бруджа

_____ooooo

Восставший революционер

Цитата: Первое время он был дома; затем следует расплата, верно? Это был хороший человек...

Вступление: Средняя школа не была для вас сливочным тортом. Страдающий от угрей и собственной слабости, вы не тянули на роль школьного короля. Вас никто не ценил; на выходные вы оставались на кухне с Джефри, чтобы читать там Anarchist Cookbook.

Затем вы встретили Шейлу. Вы быстро подружились. Шейла не была похожа ни на одну девушку, каких вы встречали прежде; она могла читать Коммунистический Манифест до бесконечности. Она была и вправду горяча, и, кажется, даже не замечала долговязости и прыщей.

После нескольких недель вашей дружбы Шейла сказала вам, что она из "Сородичей". Вы слегка обалдели, но это звучало интригующе. Черт, вы читали все эти шестисортные книжки о вампирах; вы знали о вампирах. Шейла сделала вас гулем, пока вы были под впечатлением. Вам хотелось убить ее, когда вы поняли, что это такое. Вы обиделись на Шейлу и разошлись с ней вскоре, но вы уже поняли, какую силу вам дает витэ.

Концепция: Вы испытали всю силу витэ, но, черт возьми, вы ни за что не станете слугой вампира, чтобы получить свою порцию. Вы бросили среднюю школу и теперь охотитесь на вампиров, чтобы питаться от них. Ваше Могущество помогает вам справиться с ними, но иногда вы не справляетесь с особо сильным вампирами и вместо крови вы едва ли не лишаетесь жизни. Когда же у вас избыток Крови, вы торгуете ей с другими независимыми гулями. Вы думаете, что гули должны восстать и стать независимыми от своих домиторов, независимо от поставки витэ. Пришло время для революции!!!

Отыгрыш персонажа: Вы обладаете всеми манерами клана Бруджа. Заступайтесь за то, во что вы верите! Вы сердиты, и вы ненавидите вампиров. Вампиры, гули и смертные одинаково удивляются, когда видят, что 100-фунтовый слабак разрывает на куски более сильного противника. У вас есть Могущество; злоупотребляйте им.

Снаряжение: Армейский нож; Anarchist Cookbook; шприцы, украденные из секции диабетиков; пластид (для создания бомбы), портативный CD-плейер.

Ghouls: Fatal Addiction

Имя: Восставший революционер Натура: Жигало Домитор: N/A

Игрок: Маска: Бунтарь Обязанности:

Хроника: Концепция: Независимый Семья ревенантов: N/A

_____Атрибуты_____

Физические Ментальные Социальные

Сила_____ooooo Харизма_____ooooo Восприятие _____ooooo

Ловкость_____ooooo Манипуляция_____ooooo Интеллект _____ooooo

Выносливость__ooooo Внешность_____ooooo Сообразительность____ooooo

_____Способности_____

Таланты Навыки Познания

Актерство_____ooooo Знание зверей _____ooooo Бюрократия ____ooooo

Бдительность____ooooo Вождение_____ooooo Компьютер _____ooooo

Атлетизм_____ooooo Этикет_____ooooo Финансы _____ooooo

Драка _____ooooo Огнестрельное оружие__ooooo Расследование __ooooo

Уворот _____ooooo Фехтование_____ooooo Правоведение __ooooo

Эмпатия _____ooooo Музыка_____ooooo Языки _____ooooo

Запугивание _____ooooo Ремонт_____ooooo Медицина _____ooooo

Лидерство _____ooooo Безопасность _____ooooo Оккультизм ___ooooo

Знание Улиц _____ooooo Маскировка _____ooooo Политика _____ooooo

Хитрость _____ooooo Выживание _____ooooo Наука _____ooooo

_____Преимущества_____

Дисциплины Дополнения Добродетели

Могущество __ooooo Союзники _____ooooo Сознательность/Греховность __ooooo

Стойкость ___ ooooo Контакты ____ooooo Самоконтроль/Инстинкты ___ooooo

Быстрота ____ooooo Ресурсы _____ooooo Смелость _____ooooo

Затемнение ___ooooo _____ooooo

_____ooooo _____ooooo

_____ooooo _____ooooo

_____

Другие трайты ___Человечность/Путь___ _____Здоровье_____

Знание местности _ooooo Синяки O

_____ooooo O O O O O O O O O O Поврежден (-1) O

_____ooooo _____Сила Воли_____ Тяжело поврежден (-1) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Ранен (-2) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Тяжело ранен (-2) O

_____ooooo _____Запас Крови _____ Покалечен (-5) O

_____ooooo O O O O O O O O O O Обездвижен O

_____ooooo O O O O O O O O O O _____Слабость/ Узы Крови___

_____ooooo Передозировка? Не имеет постоянной поставки

_____ooooo крови.

_____ooooo

Женщина - Змея

Цитата: В вашем животе - подобно змее!

Вступление: Будучи подростком, вы нюхали кокаин, курили марихуану, в общем - принимали наркотики. Пока вас не задержали с дозой наркотиков. Это была только одна доза! Из-за нее вас отвели в полицейский участок, а потом ваши родители направили вас в центр реабилитации, подальше от ваших друзей и связей. Когда вы "завершили" реабилитацию, то вышли совсем другим человеком. Вы не принимали ничего, что было бы сильнее аспирина и кофе. Вы решили, что хотите потратить оставшуюся часть жизни в борьбе с преступностью и наркоторговлей; для вас это было миссией.

Как только вы окончили среднюю школу, вы были зачислены в полицейскую академию. После окончания обучения вас направили на работу в родной город. Ваши наставники решили, что вы лучше всего подходите для этой работы; вы ведь знали, кто там торгует наркотиками, решили они, и вы должны помнить места, облюбованные наркоторговцами. Вы были надежны, прежде чем сделали серьезную ошибку. Ловкий наркоторговец - Сетит дал вам испробовать новый наркотик, который давал вам ощущение сверхъестественной силы, наркотик, который оказался кровью вампира. Последователи затянули вас в свой мир, чтобы вы вербовали новых последователей клана; если вы так легко расправлялись с другими, подумали они, то почему бы вам не повернуть на 180 градусов и не убеждать других сотрудничать с Сетитами. Те же, кто не желает сотрудничать, вполне могут быть устранены - ведь полицейская подготовка включала обучение стрельбе.

Концепция: Вы наполовину религиозный фанатик, наполовину - наемный убийца с достаточным Могуществом и харизмой, чтобы или вербовать, или убивать людей;

Отыгрыш персонажа: Новые люди приходят в клан благодаря вашему убеждению; если же они не слушают вас, можно использовать пистолет. Не позволяйте никому уйти от вас! Люди должны или быть завербованы или убиты.

Снаряжение: Пистолет, полицейская униформа, Cult of Sekhmet religious pamphlets, наручники.